STEAMES TELJES JÁTÉK » **9000 FT ÉRTÉKBEN** » **ENEMY FRONT**

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

PC GURU

M… OLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU 2016. 08.

9 771217 638003 16008

1995 Ft - 6,99 EUR

ESET SMART SECURITY AZ ÚJSÁGBAN

DEAD RISING 4
Fűnyíróra és csirke jelmezre fel!

I AM SETSUNA
Távol-keleti művészet a monitoron

SHATTERED SKIES
Ránk szakad az ég

POKÉMON GO
Jöttünk, láttunk, pokémont fogtunk

STAR CITIZEN
MINDEN IDŐK LEGNAGYOBB JÁTÉKA? 8 OLDALON ADUNK VÁLASZT A KÉRDÉSRE.

GEFORCE GTX 1060 VS. RADEON RX 480
Összecsapnak a felső-középkategória legújabb ászai

LEGO STAR WARS: THE FORCE AWAKENS
A műanyag kockajátékban is feltámad az Erő

GAMER SZÉKEK – MI, MENNYI, MIÉRT?
Teszteltük a játékosoknak kifejlesztett legmenőbb ülőalkalmatosságokat

WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR 3
Tovább gördülnek a háború véres fogaskerekei

● VISUAL NOVELEK – ÖSSZEÁLLÍTÁS ● RIMWORLD BEMUTATÓ ● OCULUS RIFT TESZT

BEN-HUR
TESTVÉR TESTVÉR ELLEN. SZOLGA A ZSARNOK ELLEN.
A METRO-GOLDWYN-MAYER PICTURES ÉS A PARAMOUNT PICTURES BEMUTATJA SEAN DANIEL PRODUKCIÓJÁT A LIGHTWORKERS MEDIA EGYÜTTMŰKÖDÉSÉBEN TIMUR BEKMAMBETOV FILMJE
"BEN-HUR" JACK HUSTON TOBY KEBBELL RODRIGO SANTORO NAZANIN BONIADI AYELET ZURER ÉS MORGAN FREEMAN VIZUÁLIS EFFEKT SUPERVISOR JIM RYGIEL ZENE MARCO BELTRAMI JELMEZTERVEZŐ VARYA AVDYUSHKO LÁTVÁNYTERVEZŐ NAOMI SHOHAN FÉNYKÉPEZTE OLIVER WOOD
EXECUTIVE PRODUCER MARK BURNETT ROMA DOWNEY KEITH CLARKE JOHN RIDLEY JASON F. BROWN PRODUCER SEAN DANIEL, p.g.a. JONI LEVIN, p.g.a. DUNCAN HENDERSON, p.g.a. FORGATÓKÖNYV KEITH CLARKE ÉS JOHN RIDLEY RENDEZTE TIMUR BEKMAMBETOV
forumhungary.hu
facebook.com/FilmKockak
AUGUSZTUS 18-TÓL
A MOZIKBAN 3D-BEN
ÉLD ÁT IMAX 3D-BEN IS!
FORUM HUNGARY
MGM
Tizenkét éven aluliak számára nem ajánlott
12

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu

Szerkesztők
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác Nádas utca 8.

Felelős vezető: Lakatos Viktor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guruhoz 2016/08-as számához mellékelt Enemy Front teljes játék Steam-aktivációt igényel. A magazinban található kód azonban nem Steam-kulcs, hanem a http://www.pcguru.hu/ weboldalon Steam-kulcsra váltható, egyéni kód. Ehhez csak egy gyors regisztráció szükséges, majd a profilra kattintva a „Kódbeváltás" menüben lehet átváltani a PC Gurus kódot Steam-kulcsra. További részletek a 6-7. oldalakon olvashatók.

2016. AUGUSZTUS

BÚCSÚ A NYÁRTÓL, ÉS A CSILLAGOKTÓL

Vannak hónapok, amikor az embernek tényleg nincs kedve kimozdulni otthonról. Na nem azért, mert élvezi betölteni a tipikus kocka sztereotípiájának nem éppen hálás szerepét, hanem mert 40 fok van odakint (árnyékban), vagy felhőszakadás. Régen ilyenkor az ember a PC elé kuporodott, esetleg elővette a Gurut, hogy valahogy átvészelje vele a nyár utolsó, keserves hónapját (ó, az emlékek). De nem 2016-ban. Ó, nem. Idén kérem, boldog-boldogtalan kint mászkál az utcán, hogy a viszontagságos időjárás ellenére pokémonokat fogjon. Nem tagadom, Bate, Chris és Lor mellett jómagam is ráfüggtem a játékra, amiről ex-főszerkesztőnk még egy 4 oldalas cikket is rittyentett, tele tippekkel, érdekességekkel. Az, hogy az idei nyár legnagyobb videojátékos eseménye egy ingyenes mobil applikáció megjelenése, nos, azt hiszem, sokat elmond a játékvilágról és annak változásairól. Hiába, érdekes időket élünk.

Persze nem csak telefonunkat szorongattuk az elmúlt hetekben. Bemutatórovatunkban például 8 teljes oldalt szenteltünk a Star Citizennek, melynél ambiciózusabb alkotást talán még sosem láttunk. Pótoltuk továbbá a júliusi E3-as összeállításból kimaradt fontosabb címeket: többek között a Dawn of War 3, az Injustice 2, a Dead Rising 4 és az új Ghost Recon mutatkozik be a PC Guruban. Külön rovatot kaptak továbbá az egyre szaporodó Early Access játékok, ezentúl a tartalomjegyzékben is külön szekció alatt találjátok meg azokat.

És ha már a rovatoknál tartunk: a 4 oldalas Radar alattban ismét az indie-szcéna kevésbé nagyszabású, de azért említésre/kipróbálásra méltó darabjait szedte össze Böjti mester, AstroDave pedig az utóbbi idők visual novel kínálatából szemezgetett, elvégre ezzel a műfajjal eddig nem igazán foglalkoztunk a PC Guru hasábjain, holott bizony megér egy misét. Főleg most, hogy az elmúlt év során elárasztották a Steamet a stílusba vágó, angol nyelvű alkotások.

De persze a tesztekről sem feledkeztünk meg. Kivesézzük a legújabb LEGO Star Wars-játékot, a Total War: Warhammer első nagyobb kiegészítőjét, a felújított Dead Island-szériát, valamint a Starbound végleges változata, a LIMBO alkotóinak legújabb játéka, az ArmA III APEX DLC-je és az I am Setsuna című, igen érdekes szerepjáték is megjárta a gépünk merevlemezét. Aki pedig erről azonnal a hardverekre asszociál, a GeForce GTX 1060 és az AMD RX 480 összecsapását nézheti meg testközelből, méghozzá a legmenőbb gamer székekben ülve. Bizony, utóbbi, sok tekintetben vitatott bútorok is megjárták a szerkesztőségünket, tapasztalatainkról 4 oldalon át számolunk be.

Augusztusi teljes játékunk is megér egy misét, hiszen az Enemy Front című háborús FPS-t csomagoltuk a magazin mellé, amit a Steamen egyébként 30 eurós, azaz több mint 9000 forintos áron lehet megvásárolni.

És hogy van-e még mondandóm? Nem nagyon, meg egyébként is, mennem kell, mert azt hallottam, hogy egy Charizard ólálkodik a közelben...

A GURU LEGYEN VELETEK!
Chocho

A STAR CITIZEN A HÓNAP SZTÁRJA, EZ A JÁTÉK PEDIG MÁR NEM CSAK SZÓRAKOZÁS, HANEM SZINTE EGY MÁSODIK, VIRTUÁLIS ÉLET. EZ AZONBAN NEM MINDENKINEK JÖN BE. SZERINTED JÓ DOLOG, HA EGY JÁTÉK REALISZTIKUS? ÉS HA IGEN, HÁT MENNYIRE LEGYEN AZ?

Chocho
Attól függ, milyen játékkal játszom: egy FPS-ben nem kenyerem a realitás, de például az autós címek esetében hülyét kapok az arcade állatkodástól. Tisztelet a kivételnek, persze, a régi NFS-ek sem voltak túl életszerűek, mégis imádtam őket. Talán a környezet teszi, nem tudom.

Böjti
Attól függ, a Sims nekem már sok olyan szempontból, hogy evés, fürdés, munka – avagy a folyamatos körforgásról szól a virtuális élet. De például a GTAV egészen realisztikus, azt élvezem, ahogy egy valódinak tűnő zombiapokalipszisben is el tudnám képzelni magam.

Chris
Sosem szerettem, ha egy játék túl életszerű, mivel a cél az, hogy szórakoztatóbb legyen, mint a valóság. Bár a Falcon 4.0 után komolyan foglalkoztam azzal, hogy kitanulom, hogyan lehet egy F-16-ost a valóságban is megreptetni, hamar rájöttem, hogy ezt nem hiába tanulják évekig.

JohnBart
Szerintem csak annyira, hogy a játékélményt ne zavarja. Állandó példám ezen a téren az ArmA-sorozat sérüléskezelése, amiben ugye pár golyótól feldobhatjuk a talpunk, de a felcserek kézrátétellel gyógyítják a harctéren a legmocskosabb golyó ütötte sebeket is.

Bate
Én a játékokban sosem a realizmust keresem, ezért nem szokott nagyon érdekelni a grafika sem. Persze nem baj, ha egy program szép, vagy az alkotók törekednek a realizmusra, de szerintem sokkal fontosabb, hogy a hangulat legyen a helyén.

mcmacko
Szerintem nem a realizmuson múlik a JÁTÉKélmény, de tény, hogy az átélést segítheti a látványos grafika, vagy a míves fizika. Szerintem sokkal fontosabb a játékszabályok és mechanikák összhangzata, és úgy érdekesebb, ha a játék a fantáziánkat birizgálja, nem a valóságot mímeli.

Lor
Én kifejezetten örülök a realisztikusságnak egy űrszimulátorban, mert sok dolgot tanulhat a játékos. Tök jó, hogy űrharcban a valódi fizikai szabályok szerint viselkednek a hajók, szerintem ez izgalmasabb is tud lenni, mint az elrugaszkodottabban zajló csaták.

Midnite
Bármely játékból lehet második élet, ha úgy akarod. Volt pár év, amíg a WoW volt AZ életem, oda jártam haza, ott barátkoztam, ünnepeltem a karácsonyt, új évet... És volt idő, amikor heti egyszer léptem be. Csak rajtad múlik, ahogy az is, hogy ez jó-e vagy sem.

Gebbbe
Azon a véleményen vagyok, hogy a szimulátorok esetében mindig a realitásra való törekvés a célravezető út, de gondoljunk bele, hogy Ríviai Geralt hogy nézne ki, ha minden látható lenne, ami éppen rajta van, vagy magával cipel? Na, ugye hogy ilyet nem akarunk?

wilson
Visszasírom az időket, mikor még fapörgettyűkkel és üveggolyókkal játszottunk, mielőtt napnyugta előtt haza kellett érnünk, nehogy halálra fagyjunk, vagy elkapjanak a medvék. Akkor még használni kellett a fantáziánkat, és jobban megbecsültük az életet is!

26
STAR CITIZEN
Felelőtlen ígéretek vagy megvalósult álom? Bár a kész mű messze van, minden jelenleg elérhető információt összegyűjtöttünk előzetesünkben.

42
LEGO STAR WARS: THE FORCE AWAKENS
A korábbi hat epizódot kiegészítő tavalyi filmsiker története végre beépül a LEGO-szériába, hogy játékos formában újra átélhessük ezt a felejthetetlen, mesés sci-fi kalandot.

Tartalom

ELŐZETES

008 Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands
010 Tekken 7
011 State of Decay 2
012 Scalebound
013 Let it Die
014 Dead Rising 4
016 Injustice 2
017 Tales of Berseria
018 Warhammer 40,000: Dawn of War 3
020 Shadow Tactics: Blades of the Shogun
021 Tyranny
022 E3 2016: VR körkép
024 A Nintendo és az E3

EARLY ACCESS

026 Star Citizen
034 Combat Air Patrol 2: Battle of Hormuz
036 Initia: Elemental Arena
038 RimWorld
040 Versus: Battle of the Gladiator

TESZT

042 LEGO Star Wars: The Force Awakens
046 Total War: Warhammer - Call of the Beastmen
048 Ghostbusters
050 Starbound
052 Shattered Skies
054 ArmA 3 APEX
056 Song of the Deep
058 Inside
060 Dead Island: Definitive Edition
062 This is the Police
064 Necropolis
066 I Am Setsuna
068 Pro Cycling Manager 2016
070 XCOM 2 - Shen's Last Gift
071 Zero Escape: Zero Time Dilemma
072 Resident Evil 5 Remastered
073 Phantom Brave
074 Star Ocean: Intergrity and Faithlessness
076 Monster Hunter Generations
078 Pokémon GO

HARDVER

094 Hardver és tech hírek
096 Kvantumszámítógépek
098 Razer Nabu Watch teszt
100 Gamer székek
104 Speedlink Ultor teszt
105 Razer Naga Hex v2 teszt
106 AMD RX 480 vs GeForce GTX 1060
110 Oculus Rift teszt

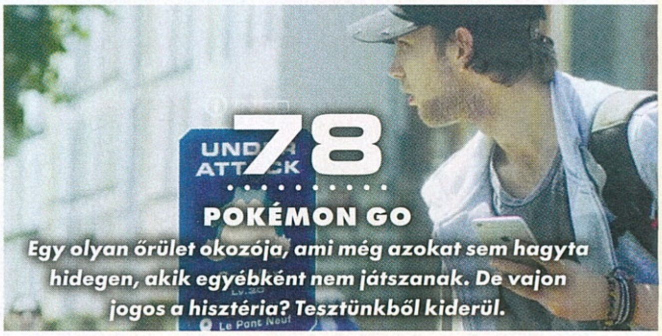
ROVATOK

082 Visual novelek
086 Klasszikusok újrajátszva: Quake
088 Radar alatt
092 Játékmentőöv
112 Levrov

08
TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS
Újabb lényeges információk, konkrét játékelemek kerültek nyilvánosságra a nyitott világú akciójáték kapcsán, amikről mi is örömmel számolunk be.

52
SHATTERED SKIES
Újabb túlélő elemekkel tarkított MMOFPS, amiben ráadásul mutánsok ellen is harcolhatunk? Ugyan kétes hírű fejlesztők gyermeke, de a játék megérdemli a figyelmet.

66
I AM SETSUNA
A nyár egyik nagyon kellemes meglepetése lett a japán RPG, ami szerte a világon igazán pozitív értékeléseket zsebelt be. Mindez pedig nem a véletlen műve.



78
POKÉMON GO
Egy olyan őrület okozója, ami még azokat sem hagyta hidegen, akik egyébként nem játszanak. De vajon jogos a hisztéria? Tesztünkből kiderül.

A HÓNAP TESZTJE

Mikor már kezdtünk kiábrándulni a sorozatból, ezzel együtt pedig azt hittük, hogy a Traveller's Tales csapata teljesen átállt a sorozatgyártásra, megtörtént a csoda. A tavalyi mozifilm, Az ébredő Erő feldolgozása ugyanis nemcsak a legszebb rész a szériában, hanem még újdonságokkal is telerakták a megszokott elemeken túl. Nem véletlen hát, hogy Bate is odáig volt a játékért. Tapasztalatairól és úgy egyébként a programról bővebben négyoldalas tesztjében olvashattok.

LEGO STAR WARS: THE FORCE AWAKENS 42

A HÓNAP ELŐZETESE

Chris nem kisebb feladatra vállalkozott, mint arra, hogy nagyon alaposan utánajárjon a régóta készülő, rengeteg hangzatos ígéretet felhalmozó Star Citizen állapotának, a meglebegtetett összetevőknek, tartalomnak, lehetőségeknek. Az eredmény pedig önmagáért beszél, hiszen nyolc teljes oldalon olvashattok az űrbeli életszimulációról, sőt ezen belül még egy katalógust is átböngészhettek a megszerezhető űrhajókról, amikből összesen ötvenegy darabot zsúfoltunk bele az igen látványos repertoárba.

STAR CITIZEN 26

A HÓNAP JÁTÉKA

Ha azt mondjuk, hogy a júliust egy kétdimenziós logikai platformer dominálta a játékosok és a sajtó oldaláról is, akkor nagyrészt mindenki felhúzza a szemöldökét. Ha azonban úgy vezetjük fel ezt a fantasztikus eredményt, hogy a 2010-ben megjelent Limbo mögött álló Playdead legújabb alkotásáról van szó, már nem is annyira meglepő ez a kijelentés. Az Inside jött, láttuk és győzött, mégpedig nem az összetett játékmenet vagy a hihetetlenül látványos grafika miatt. Nem, a külcsín pofás, a megoldások nagyszerűek, ám ez a produkció az érzelmek megjelenítése és a hangulat terén remek példa arra, hogy miként érdemes 2016-ban videojátékot fejleszteni. Lor két teljes oldalon mesél nektek arról, miért felejthetetlen ez a cím.

INSIDE 58

TELJES JÁTÉK:

J6L4G7IOIEF2ES8E466P

A kód a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas
oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar
oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj a **pcguru@pcguru.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: 7UC76WAY

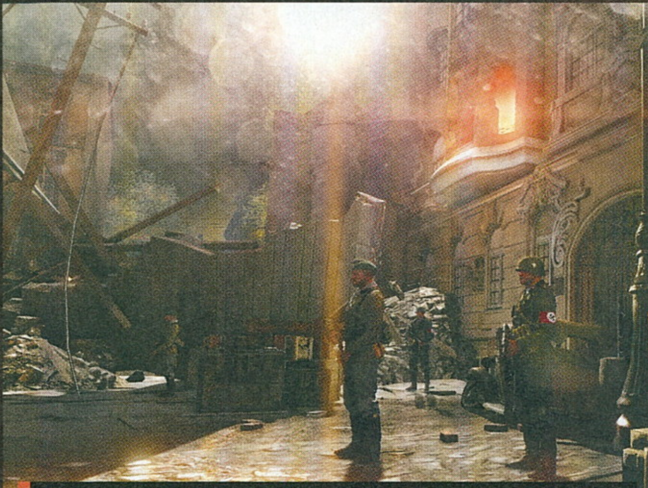
Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 8**-as verzióját. A jelen számunkban található kód **2016. október 1-éig** érvényes.

A LENGYEL FRONT BORZALMAI

ENEMY FRONT

[ÍRTA BÖJTI] **A modern és jövőbeli lövöldék jó eséllyel már szinte mindenkinek a könyökén jönnek ki, és miközben a videojátékos közösség a Battlefield 1 múltba irányzott visszatérését ünnepli, mi is meghallgatjuk a kívánságokat, így ezúttal a második világháborúba küldve olvasóinkat.**

Emlékeztek még azokra a szép időkre („régen minden jobb volt"), mikor a Medal of Honor fantasztikus kampányokkal ismertette meg velünk a világháború borzalmas jeleneteit és csatáit, majd a korai Call of Duty-részek új szintre emelték ezt az adrenalinnal és vérrel teli műfajt? Aztán mikor sokan elunták a horogkeresztekkel teli közeget, jött a Modern Warfare (ami egyébként a mai napig zseniális), ezt követően pedig minden a kortárs hadviseléssel lett tele, amit a falon futó, exoskeletonos, robotizált, jövőbeli FPS-ek követtek. Azóta sem kapunk mást, és bár az „eszed, nem eszed, egyebet nem kapsz" elvét sokáig követve a kiadók csak mostanában kezdenek magukhoz térni, 2014-ben megjelent egy a klasszikusokra hajazó, új ötletekkel is rendelkező program a műfajban, ami a lengyel és úgy összességében az európai csatateret vette célkeresztbe az ellenállás oldaláról. Ez az Enemy Front, avagy az aktuális teljes játékunk. Igen, mert mi is szerettük a második világháborús produkciókat, és jól tudjuk, hogy ti is azokra vágytok igazán.



Lopakodva, az őröket egyesével és csendben elintézve, vagy éppen hatalmas golyózáporral a tömegbe ugorva teljesítenéd a bejutást? Csak rajtad áll!

TUDÓSÍTÁS A VÁGÓHÍDRÓL

A CI Games (leánykori nevén City Interactive) fejlesztése egy nem annyira megszokott felütéssel kezd, avagy a Lengyelországban tudósító amerikai újságíró, Robert Hawkins bőrébe bújva ismerhetjük meg az ellenállás névtelen hőseit, akik szembe mertek szállni a náci hadigépezettel. Főszereplőnk egyébként eredetileg csak bemutatta a háború szörnyű, tragikus eseményeit, majd egy szomorú fordulat következtében már az elnyomás és tömegpusztítás ellen harcolók soraiba került, így fegyvert ragadva és kiállva saját és mások szabadságáért. Persze megvan a dologban a tipikus klisé, miszerint a jó amerikai az igazi amerikai, aki más kultúrákat ment meg, hiszen a lengyelek vagy franciák maguktól inkompetensek lennének, ráadásul ez különösen fura egy lengyel stúdiótól, de nézzük el nekik, sokan hordják azt a bizonyos rózsaszín, USA-szemüveget.

ADATOK

KIADÓ
CI Games
FEJLESZTŐ
CI Games
MŰFAJ
akció
MULTI
van

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2 GHz vagy AMD Athlon 64 x2 2 GHz CPU, 3 GB RAM, NVidia 8800GT VGA, 10 GB HDD.

INFO

Az Enemy Front 2014. június 10-én jelent meg PC-re és konzolokra (PS3, X360), Steamen 29,99 euróért, avagy nagyjából 9500 forintért vásárolható meg.

Szóval a lényeg az, hogy az Enemy Front jóvoltából az európai névtelen hősök és partizánok oldalára nyerünk betekintést, miközben bejárjuk a határányi kampány befejezéséhez szükséges utat, kiemelt figyelmet szánva Varsónak, ami a játék legfőbb helyszíne. A műfaj FPS, tehát belső nézetből lövöldözhetjük végig a már említett időtartamot, a CI Games produkciója pedig tartalmaz minden fontos összetevőt, ami a zsánert jellemzi, sőt még többet is a jól bevált formuláknál.

ÖTLETEK TÁRHÁZA

Amellett ugyanis, hogy a megszokottak szerint, nem teljesen csőre emlékeztető (sőt), de azért lineáris pályákon haladunk előre, és így intézzük el sorban a gaz németeket, vannak máshonnan átemelt motívumok és újító ötletek is a játékmenetben. Kezdjük ott, hogy bár a cél mindig adott, és attól nagyon nem térhetünk el, a célpontokat több irányból is megközelíthetjük, némi átveréssel pedig egész nagy pályákat kapunk ehhez. Továbbá időnként választhatunk is, hogy éppen mivel kívánunk foglalkozni, merről támadnánk be egy fontosabb területet. Sőt a harcrendszer is a választás szabadságát növeli, elvégre lőhetünk mindenkire, aki mozog, de ha úgy érezzük, osonós bérgyilkos módra is átválthatunk. Köveket dobálhatunk el az ellenfél megtévesztésére (kis Far Cry), hátulról, késsel tehetjük el láb alól az opponenseket, illetve akár élő pajzsként is elkaphatjuk azokat, hogy utána pisztollyal lőjük le a többieket.

Vannak robbanó hordók is mindenfelé, de néha még a környezeti elemeket is bevethetjük a rezsim ellen, így tovább növelve a holttestek számát. Mielőtt elfelejteném: a jelenlétünk bizonyítékául szolgáló hullákat elrejthetjük, ami lényeges szempont az osonásnál, mivel a járőrök egyből riadóztatnak, ha észrevesznek minket, az odasereglett csapat pedig rögtön megkeresi a kedvező fedezékeket, és közben a bekerítéssel is megpróbálkozik.

A CryEngine-nek hála az Enemy Front jól is néz ki amellett, hogy egyik kedvenc témánkat dolgozza fel, amiért külön köszönet a fejlesztőknek.

Jó, mindez azért nem eget rengető újdonságok összessége 2016-ban (már 2014-ben sem volt az), de jól működik, feldobja a normál lövöldözést, ahogy a rögzített gépágyúk használata, netán a mesterlövészkedés is. Mivel a kiadónál van a Sniper: Ghost Warrior-sorozat, nem meglepő, hogy távcsöves fegyverre váltva „bullet time" effekt közben láthatjuk a becsapódó lövedéket (lásd még Sniper Elite), ami szintén emeli az élvezeti faktort. Nem utolsó sorban a Call of Duty-szériára jellemző elemek is visszaköszönnek, avagy hirtelen megjelenő tankokat lőhetünk ki, hidat robbanthatunk fel, továbbá ajtókat rúghatunk be, hogy utána lassított nézetben osszunk ki néhány fejlövést. Működik a mix? Természetesen igen, sőt kifejezetten élvezetes is. Ha pedig elunnánk a sztorit, az apró gyűjtögetnivalók összeszedését, akkor még mindig ott a multi.

NEM CSAK SZINGLIKNEK

Mert természetesen az Enemy Front nemcsak a kampánnyal szórakoztatja a nagyérdeműt, de kompetitív szegmenssel is rendelkezik, avagy a világhálón összecsaphatunk más emberi ellenfelekkel is. Jelenleg ugyan nem sokan vannak a szervereken (érthető, nem erre a módra élezte ki a játékot a CI Games, azóta pedig sok konkurens cím napvilágot látott), emiatt a PC Guru olvasóira hárul a nemes feladat, hogy egy kis életet vigyenek a többjátékos módokba, amikkel nagyszerűen el lehet mulatni az időt, köszönhetően a korhű fegyvereknek és a viszonylag jól kialakított helyszíneknek.

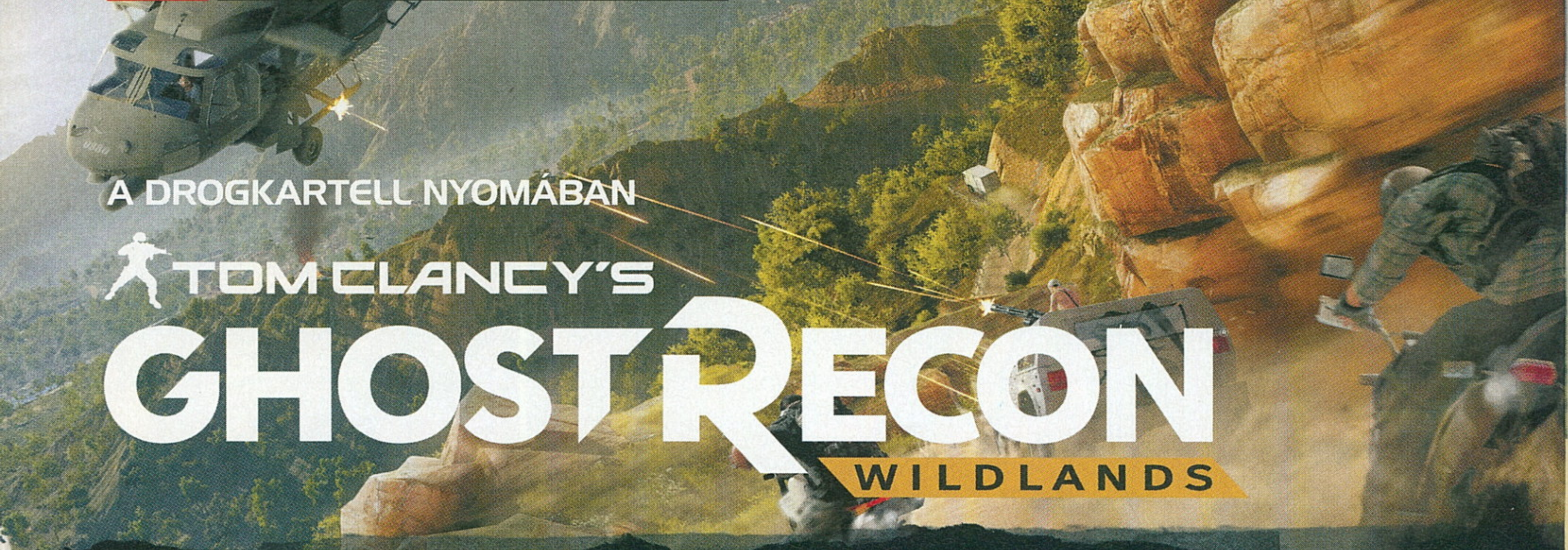
NYÁRI LÖVÖLDÖZÉS

Mindez nem is jöhetett volna jobbkor. Egyelőre még szinte minden a jövőről és a futurisztikus háborúkról szól, a Battlefield 1 pedig még kanyarban sincs. Utóbbi megjelenéséig hónapok vannak hátra, ám a nyári melegben nem is tudnánk jobb szórakozást találni magunknak, mint egy szimpla világháborús lövöldözés, amihez ráadásul a CryEngine is elég sokat hozzátesz (nem ez a legszebb, ezzel a motorral készült produkció, de a nyitottabb, vidéki helyszínek elég jól mutatnak). Sokan hiányoltuk már ezt a műfajt a palettáról, a magazin ajándék játékaként pedig így most egy 30 eurós (kábé 9500 forint) képviselőt üdvözölhetünk a könyvtárunkban. Arról pedig még nem is beszéltünk, hogy az Enemy Front 116 oldal tömény információ, rengeteg előzetes és teszt, sok-sok érdekesség mellett veszi el az augusztusra esedékes szabadidőnket, ami egybevéve remek beruházás 1995 forintért. Nem? Dehogynem! Tehát irány az újságárushoz, ha az már megvolt, tessék beváltani online oldalunkon a kódot, aztán meg jó lövöldözést és sok sikert az ellenállás oldalán, majd a világhálón folytatott harchoz!

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékaink is steamesek, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódokat nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

A misszió adott. A PC Guru legelső, múzeumi értékű próbanyomtatását egy egész hadtest őrzi, a megszerzése emiatt szinte öngyilkos küldetés. De egy rajongónak semmi sem lehetetlen.



A DROGKARTELL NYOMÁBAN

TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS

[ÍRTA JOHNBART] **Az idei E3-on gameplay-bemutatóval tért vissza a Ghost Recon Wildlands, a keményvonalas taktikázás kedvelőinek viszont nincsenek jó híreink: az új etap ugyanis most sem nekik készül – helyettük az open-world akciójátékok hívei jelentik a célcsoportot.**

Fogd meg a The Divisiont, hámozd le róla az akció-RPG mázt, adj hozzá vezethető járműveket és offline módot, majd ültesd át a végeredményt New Yorkból Bolíviába – bumm, így készül a Ghost Recon Wildlands (innentől GRW)! Jó, a fenti procedúra nyilván erősen sarkosított, még annak tükrében is, hogy a Ubisoft fejlesztési filozófiájának egyik sarokköve az elkészült játékok elemeinek újrafelhasználása, a francia cég nyílt világú programjainál immár évek óta űzött biztonsági játék viszont a GRW-nél jutott el arra a szintre, hogy már az E3-as demó során zavaróvá váljon. Ennek oka pedig nem az, hogy az idei show bemutatója alapján a Wildlands semmi olyasmit nem tud, amit ne láttunk volna korábban – hanem az, hogy az unalomig ismert ubisoftos open-world sablonoknak ezúttal egy patinás sorozat könyörtelen realizmusa issza meg a levét.

KÖNNYŰ MELÓ LESZ?

A GRW ugyanis a Future Soldier és a free-to-play Phantoms után úgy tűnik, végérvényesen szakít a sorozat (hajdanvolt) húsbavágó taktikai vonulatával, a játék ugyanis a friss gameplay-videók alapján inkább tűnik egy, a The Divisionre hajazó (ámde aRPG-elemektől mentes) akció-TPS-nek, mint komoly taktikai shooternek. Ezt pedig a Ubisoft Paris nem is tagadja, a játék hivatalos weboldalán olvasható interjúk szerint ugyanis egyrészt bevallottan nem csataszimulátort hegesztenek, másrészt pedig a játékban rejlő taktikai lehetőségeket minduntalan a Santa Blanca drogkartell uralma alatt senyvedő Bolívia nyílt világára vezetik vissza. Utóbbival persze önmagában nincs is semmi gond, a Wildlands ugyanis az eddig látottak alapján teljesen korrekt, szólómódban és négyfős co-op módban is játszható open-world hadászatnak ígérkezik, amelyben a drogkartell felszámolását szolgáló bevetéseket tényleg úgy teljesíthetjük, ahogy a kedvünk tartja. A sebészi pontosságú rajtaütés, a járművekkel támogatott nyílt tűzharc, és az éj leple alatt lezavart csendes beszivárgás egyaránt opció lehet majd' minden misszióban, így mindenki megtalálhatja a vérmérsékletének megfelelő játékstílust.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Paris

MŰFAJ
nyitott világú akció

MEGJELENÉS
2017. március 7.

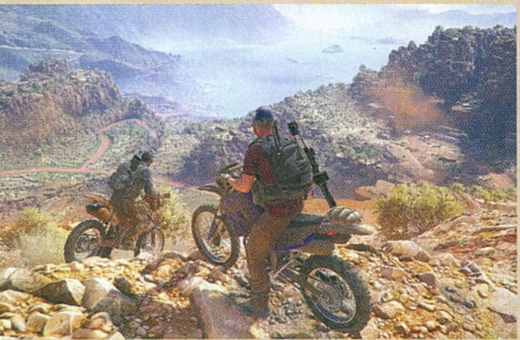
STÍLUSMINTA

Ghost Recon: Future Soldier
2012 (UBISOFT)

The Division
2016 (UBISOFT)

FORMÁLJUK A VILÁGOT

A fejlesztők egyébként ennek, azaz a kötetlen nyílt világú akciózásnak rendelték alá a játék minden elemét, beleértve a narratívát és Bolívia hatalmas, változatos homokozóját is. Előbbi annyit tesz, hogy hangsúlyos központi szál nem lesz a programban: a gyaníthatóan kötelező oktatórész lezavarását követően a pálya egésze, és az azt feltöltő cirka 100 küldetés is azonnal elérhetővé válik, a Santa Blanca megbuktatását célzó



Motorozás, autózás, helikopterezés, gyalogolás... ekkora területnél nem mindegy, hogyan tesszük meg a távokat, a fejlesztők azonban maximálisan élvezetessé teszik a barangolást.

A jó kis fedezékharcos lopakodásnak nincs párja, ez pedig egyértelmű-en átjön a Wildlands eddig látott képsorai által. Csak ne szúrják el!

drogháborút így mindenki a maga tempójának és szájízének megfelelően vezényelheti le. Információszerzés, emberrablás, fontos személyek likvidálása, vagy épp kartellbázisok elfoglalása vár négyfős csapatunkra, a teljesítés sorrendje viszont nincs kőbe vésve – eme non-linearitás tükrében pedig különösen ambiciózus, hogy a csapat egy folyamatosan változó, az aknamunkánkra dinamikusan reagáló világot ígér.

Akcióink utóhatásai pedig éppúgy lehetnek pozitívak, mint negatívak: ha például elfogunk egy helyi kiskirályt, akkor hasznos infókat kaphatunk a kartell környékbeli érdekeltségeiről – a Santa Blanca viszont bosszúból felégetheti a közeli kisvárost, lerontva így ázsiónkat a civileknél. Hasonló utórengésekkel járhatnak a küldetések során meghozott döntések is: ha pl. egy csendes beszivárgás során kiszabadítunk pár bebörtönzött rabot, akkor lebukva, parázs tűzharccal kell befejezni a melót – az önkéntes nehezítésért cserébe viszont nőni fog a támogatottságunk a helyi lakosság körében. Bolívia pedig minden akciónkat megérzi, így végül csakis rajtunk áll, hogy milyen országot hagyunk magunk mögött, miután lefejeztük a kartellt: anarchiába süllyedt exnarkóállamot, vagy talpra állni képes dél-amerikai nemzetet.

A Ghost Recon-széria igen nagy utat tett meg az első rész óta, így a Wildlands sem a keményvonalas rajongóknak készül. Sajnos.

SZÁJÍZRE SZABOTT SZELLEMEK?

A fentiek persze nagyon szépen hangzanak, de ne feledjük, hogy a Ubisoft PR-osztálya feketeöves szájkaratés, ha ígéretekről van szó, a becsvágyó terveket pedig jelenleg még semmi sem támasztja alá. Ha valamit megállapíthatunk az eddig közzétett sajtóanyagokból, az sokkal inkább a cikk elején emlegetett átcsomagolás: a co-op módra kihegyezett négyfős akciózás, a csapatmunkára és fedezékharcra ösztönző (de nem véresen könyörtelen) lövöldözés, illetve az ellenfelek drónokkal való megjelölése mind-mind a The Divisiont idézi (megválaszolva egyben a kérdést, hogy mi történt a Massive játékából törölt légi robotos vonulattal). Az idei E3 után a Wildlands így inkább tűnik egy csapatalapú cover shooternek, mint igazi Ghost Recon-játéknak, ami valljuk be, a széria keményvonalas rajongói számára a Future Soldier után ismét csalódást keltő hír, még ha gyanítható is, hogy a legnehezebb fokozaton játszva már 1-2 bekapott golyó is komoly problémát (úgymint halált) jelenthet.

Sokkal zavaróbb ellenben az, hogy a játékmenet részleteiről még a második E3-szereplés ellenére is alig tudni valamit. Nem kaptunk új infókat a játéktér méretéről, de a karakterfejlesztésről, a testreszabási lehetőségekről, és az offline módról sem – az elsőről még mindig csak annyit tudni, hogy hatalmas lesz, a másodikról hogy mind a fegyvereket, mind a gönceinket egyénre szabhatjuk, az offline módról pedig, hogy mindig három komandírozható MI-társ kísér majd minket. Nem ismert viszont, hogy generálhatunk-e saját karaktereket, vagy hogy miképp fejleszthetjük csapatunkat a küldetések során megszerzett tapasztalati pontokból; de aggodalomra adhat okot az is, hogy a Ubi eddig csak co-op módban demózta a játékot, így kérdéses, hogy szólózva, botok mellett mennyire lesz élvezetes a küzdelem.

CHARTERJÁRAT DÉL-AMERIKÁBA

Kérdőjelekben tehát nem szűkölködünk, a GRW-t viszont még a fentebb megfogalmazott aggályok dacára is visszafogottan bár, de várom, a játék ugyanis a hardcore taktikai TPS-vonulat végérvényes nyugdíjazása ellenére is jó darab lehet, ha a fejlesztők tartják, amit ígértek, és egy valóban kötetlen open-world akciójátékot sikerül leszállítaniuk. A karakterek és járművek irányítását állítólag már az idei E3-on kiállított buildben sem érhette panasz, a grafika pedig kellően le volt butítva ahhoz, hogy jövő márciusban a vizuális leépítés miatt ne kapjunk infarktust. A magam részéről kíváncsian várom, hogyan sikerül majd a március 7-i visszatérés.

Afrikai emlékek

Bár a Ubisoft Paris főküldetésektől mentes, feladatokkal dugig tömött, a játékos cselekedeteire dinamikusan reagáló világa elég érdekesnek tűnik, nem ez az első eset, hogy hasonló ígéreteket hallunk a kiadótól. A cég ugyanis anno a Far Cry 2-t is egy lineáris történettől mentes FPS-nek tervezte, amelyben kizárólag a játékoson múlt volna, hogy miképp kutatja fel és öli meg a játék főellenfelét, a Sakál néven futó fegyverneppert. Szabadon felvehető küldetések, manipulálható frakciók és világ, valamint az elvégzett megbízásokkal megnyíló (vagy épp elzáródó) narratív szálak ezeket ígérte a Ubisoft Montreal a Far Cry 2-vel kapcsolatban. Mindebből persze végül semmi nem valósult meg: egy jó, de már saját korában is meglehetősen fapados és üres open-world FPS lett a végeredmény. Reméljük, hogy ezúttal nem kell majd ilyen téren csalódnunk a GRW-ben!

POFONOK FÖLDJÉN

TEKKEN 7

[ÍRTA MCMACKO]

A TEKKEN IMMÁR A HETEDIK SZÁMOZOTT EPIZÓDDAL FOGJA ELKÁPRÁZTATNI A JAPÁN BUNYÓS JÁTÉKOK KEDVELŐIT. A TEKKEN 7 AZ ILYENKOR SZOKÁSOS ÁRKÁD BELÉPŐJE UTÁN HAMAROSAN KONZOLON ÉS PC-N IS DEBÜTÁL, DE KÉRDÉSES, HOGY MENNYIRE SIKERÜL FELÜLMÚLNI A KORÁBBI EPIZÓDOK SIKERÉT.

A Tekken-sorozattal kapcsolatos örök emlékem, mikor egy nyaralás során majdnem kettéharaptam a duci PSP-met, úgy felhúzott az ötödik rész kézi konzolos portja. Persze imádtam a játékot. Még annyi tartalmat, karaktert, színes-szagos pályát nem is nagyon pipáltam bunyós programban, mint amit a Tekken 5 nagygépes és hordozható epizódja tartogatott a számomra. Persze a széria hosszú utat tett meg az első rész óta (amely majdhogynem PS1-es nyitócím volt), a fősodor mellett pedig még egy Tag Tournament elnevezésű mellékágra is futotta a Namco kódmestereitől. Sokaknál fakasztott könnycsatornákat a Street Figtheres crossover epizód is, amit a profik vagy gyűlöltek, vagy szívből imádtak – ezek a tények pedig azt jelentik, hogy a széria nem tud közömbös lenni a nagyközönség számára. A hetes epizóddal megint nagy durranásra készülnek a japán fejlesztők; lássuk is, mit várhatunk az új résztől!

MISIMASI MOSODÁJA

A sztori szempontjából visszatérünk az évek óta rendületlenül pörgő fősodorba, ahol az ígéretek szerint Mishimáék (a széria központi családja) végre egyszer és mindenkorra lerendezik a köztük lévő ellentétet. Nem is olyan apró adalék (a rajongók már ettől elcsöppentek), hogy Akuma, avagy a Street Fighter kultikus alakja is beszáll a konfliktus lerendezésébe, ezzel pedig olyan kanonikus univerzumvegyülésnek lehetünk tanúi, amire nem is számítottunk.

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco

FEJLESZTŐ
Bandai Namco

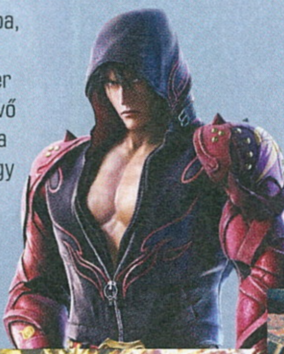
MŰFAJ
verekedős

MEGJELENÉS
2017

STÍLUSMINTA

Street Fighter X Tekken
2013 (CAPCOM)

Street Fighter V
2016 (CAPCOM)



Játékmenet szempontjából sem a régi részek újramelegített ötleteivel házalnak a fejlesztők. Az első árkád változat „Fatal Retribution" újításai mellett természetesen itt lesznek a 7-es epizód főbb mechanikai ötletei is. A Screw támadással levegőbe pördíthetjük az ellenfelet, ezzel kiszélesítve a kombólehetőségeinket. Jön a Rage Art technika, amely a legyengült karakterünk kezébe ad egy igen erős támadási formát, némi dühért cserébe. Persze olyan korábban is volt, hogy a feldühödött karakter nagyobbat ütött a szokottnál, de a Rage Art segítségével még tovább fokozzák a „kockáztass és jó lesz neked" elvet a fejlesztők.

Ha a választott hősünket belehajtjuk a Rage hisztijébe, akkor extra támadási lehetőségek jönnek elő, amikkel tovább bosszanthatjuk a megszeppent ellenfeleinket. Egy Power Crush („szaknyelven" ez kivédhetetlen akciót jelent) indítása során pedig semmivel sem lehet a támadásunkat félbeszakítani. Igaz, az életerő-csíkunkat ilyenkor is lepofozhatják a szemben álló felek, ha a megállíthatatlan Power Crush közben beszúrnak egy-egy találatot.

Mivel nincs túl sok helyünk, ezért megpróbáljuk zanzásítva összefoglalni a további újításokat. A Tekken 7 elvileg 7 új karaktert hoz be a klasszikus szereplőgárdába. A játékos a program interfészét és karaktereit is testre szabhatja majd, már ami a látványelemeket illeti, a lassított felvételekkel pedig az animés cool-faktor fokozható elképzelhetetlen szintekig.

KIKÖSZÖRÜLI A CSORBÁT?

A gyengécskén muzsikáló Street Fighter V után csak bízni tudunk abban, hogy a következő generációs bunyós anyagok friss üdvöskéje jól teljesít majd. Namcoék látszólag jó úton járnak, és reméljük, nem követik el a Capcom által benézett oktondiságokat. Az első tapasztalatok alapján folyamatos, áramlásjellegű élményt biztosít a Tekken 7 otthonokba szánt verziója, az Unreal motor pedig feltételezhetően kellően kiforrott és stabil alapot nyújt majd ahhoz, hogy a technikai oldala is rendben legyen a játéknak. Ha a közkedvelt grafikus technológiával kicsit veszít is egyéniségéből a Tekken, a PC-s játékosok számára egy jó előjel lehet a számítógépeken is megfelelően bejáratott motor alkalmazása.

Nagyon reméljük, hogy a Tekken 7 sikeresebben veszi majd a rajtot, mint év elején a Street Fighter V, mert igazán örülnénk végre egy klasszikus árkád bunyónak.

VÉGRE CSAPATOSAN IS!

STATE OF DECAY 2

[ÍRTA **WILSON**]

A Microsoft E3-as előadásának egyik fénypontja nem egy hatalmas stúdiótól, egy rettentő régóta népszerű sorozat családjából érkezett, hanem a Microsoft tőszomszédságában tevékenykedő élőholt-bázistól, ahonnét az XBLA-meghódításának kísérlete egyszer már sikerrel zárult.

Amikor 2009-ben Jeff Strain a World of Warcraft vezető programozói szerepét lecserélte a modern MMORPG-k történelmében meghatározó szerepet betöltő Guild Warsra, és a mögötte álló ArenaNet társalapítói szerepére, talán még ő maga sem gondolta, hogy első játéka annyi időt emészt fel, mintha a tripla-A kategóriában maradt volna, és hogy közben az általa választott téma eléri sikere csúcsát, majd népszerűsége megindul a leszállóág felé. Hiszen a State of Decay bejelentésekor még az Xbox Live Arcade volt az indie-játékok melegágya, a Minecraft csak egy aprócska, nagyon fapados próbálkozás volt, a túlélős játékok korszakának beköszönte pedig a küszöbön állt. Hogy aztán miért kellett egészen 2013 nyaráig várni az első Undead Labs-játék megjelenésére, azt talán sosem tudjuk meg, az viszont már a kezdetek óta tiszta, hogy a stúdió, és az újonnan indult franchise még nagy jövő elé néz.

ÁLDATLAN ÁLLAPOT

Talán pont ez az elszántság és a jövőbe való tekintés, avagy már a State of Decay megjelenése előtt a folytatásokról való ábrándozás az, ami ezért a hatalmas várakozásért felelős, na de ha valaki mögé maga a Microsoft áll be, ott sok mindenért – főleg az idő és a pénz miatt – aggódni annyira nem kell. Főleg egy ilyen játékkal a tarsolyban: a State of Decay túlzás nélkül a zombis túlélős, és úgy en bloc a túlélős játékok egyik legkiválóbb, legcsiszoltabb darabja, amely még jóval a Korai Hozzáférés lázának kitörése előtt hagyott mély nyomott a műfajban, egy nem annyira szép, de minden szempontból befejezett, elképesztően szórakoztató játék képében, amit egy kiváló kiegészítővel, és egy teljesen felesleges újgenerációs változattal fejeltek meg.

Felesleges, mert újat nem hoztak – azt ugyanis a valamikor jövőre érkező, számozott folytatásnak kéne, amiről legalább annyira keveset tudni, mint annak idején az elődje bejelentésekor. Ennek több oka is van: a legfontosabb az, hogy mint az első résznél, úgy most sem tudta az Undead Labs sem, hogy pontosan mit is akar. Hiszen a végső terv mindig is az volt, hogy igazi online centrikus, MMO-szerű valami szülessen, csakhogy az MMORPG-műfaj annyira átalakult a hosszúra nyúlt fejlesztés alatt, hogy a végeredmény teljesen más lett.

RAJONGÓI IGÉNYEK

Ami biztos, hogy az eredeti, először előfizetésen, majd free-to-play modellen alapuló, folyamatosan online világból egyelőre nem lesz semmi, a SoD 2 tradicionális, az elődjére maximálisan alapozó folytatás lesz. Vagyis most is egy túlélőt irányítva kell társakra lelni, majd tulajdonképpen egy kolóniát létrehozni egy élőholtaktól hemzsegő, posztapokaliptikus világban, az összes ezzel járó elemmel: nyersanyagot, erőforrást, élelmet kell szerezni, építkezni, küldetésekre menni, állni a sarat a világ kihívásaival szemben. Vagyis pontosan azt csinálni, mint eddig...

...csakhogy végre nem egyedül, teljesül ugyanis a legrégebbi, legkézenfekvőbb rajongói követelés: érkezik a négyfős kooperatív mód, amellyel mind offline, mind online, egy képernyő előtt megindulhat az össznépi túlélés, méghozzá a CryEngine helyett immáron az Unreal Engine 4 támogatásával. És hiába tudunk csak és kizárólag ennyit a State of Decayről, egy ötmilliós rajongótábornak igazából már ez is elég – van, amikor a sikerhez és a túléléshez nem is kell több. ■

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Studios

FEJLESZTŐ
Undead Labs

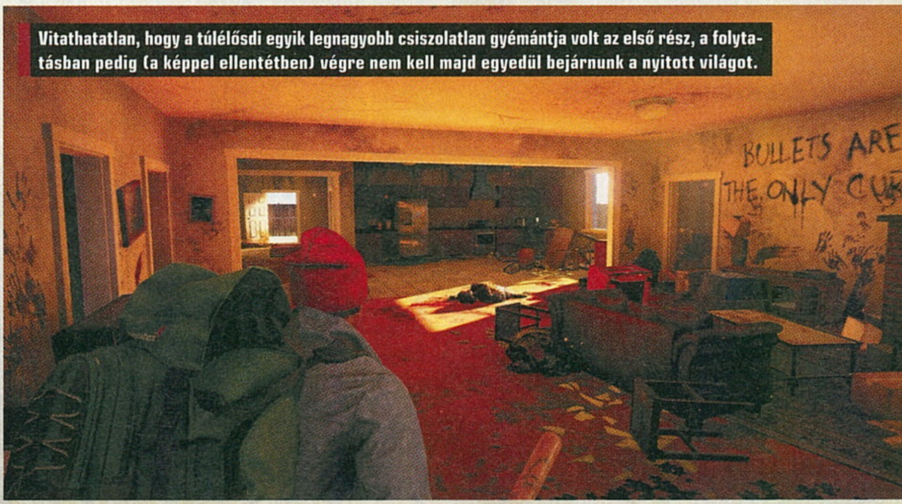
MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2017

STÍLUSMINTA

State of Decay
2013 (MICROSOFT STUDIOS)

DayZ
2013 (BOHEMIA INTERACTIVE)



Vitathatatlan, hogy a túlélősdi egyik legnagyobb csiszolatlan gyémántja volt az első rész, a folytatásban pedig (a képpel ellentétben) végre nem kell majd egyedül bejárnunk a nyitott világot.

SÁRKÁNYOKKAL TÁNCOLÓ

SCALEBOUND

[ÍRTA BÖJTI] **Tavaly már láttuk, egy teljes éve belopta magát a szívünkbe a dubstepet hallgató, rendkívül laza fiatalember, aki egy sárkány társaságában aprítja fel a legnagyobb szörnyeket, aztán az idei E3 során végre a kooperatív módot is megnézhettük. A Scalebound pedig mindezek alapján több mint ígéretes.**

A PlatinumGames a Bayonetta, a Vanquish és a MGR: Revengeance során már bizonyította, mire képes a kaszabolós akciójátékok műfajában, a 2015-ben leleplezett, szerepjátékos elemekkel is vastagon meghintett Scalebound pedig csak tovább erősítette ezt a benyomást az E3 bemutatójának nézőiben. Egy nagyon laza, villámgyors mozgású fiatalembert ismerhettünk meg Drew képében, aki egy színes fülessel a fején úgy csapja szét a páncélos harcosokat, mintha mi sem lenne természetesebb, sőt néha még egy kis dubstepet is benyom, hogy jobban menjen az aprítás. Társa, a mesterséges intelligencia által irányított sárkány, Thuban pedig a félképernyős szörnyetegeknek, sáskaszerű óriásrovaroknak is nekimegy, tüzet lehel rájuk, ami további extra élvezetet ad az akcióhoz. Mindezek mellé a lootoláson túl testreszabási lehetőségek, speciális képességek járnak, na meg egy izgalmas multiplayer-rendszer, amiről tavaly még csak említést tettek az alkotók, idén viszont már magunk is megnézhettük, mitől döglik a légy.

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Studios

FEJLESZTŐ
PlatinumGames

MŰFAJ
akció-RPG

MEGJELENÉS
2017

STÍLUSMINTA

DmC: Devil May Cry
2013 (CAPCOM)

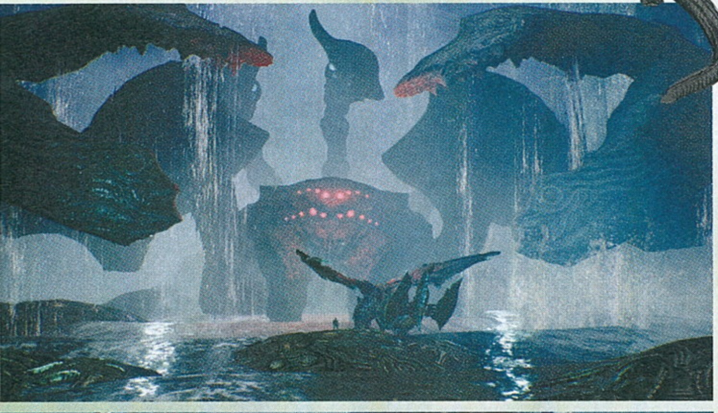
Final Fantasy XV
2016 (SQUARE ENIX)

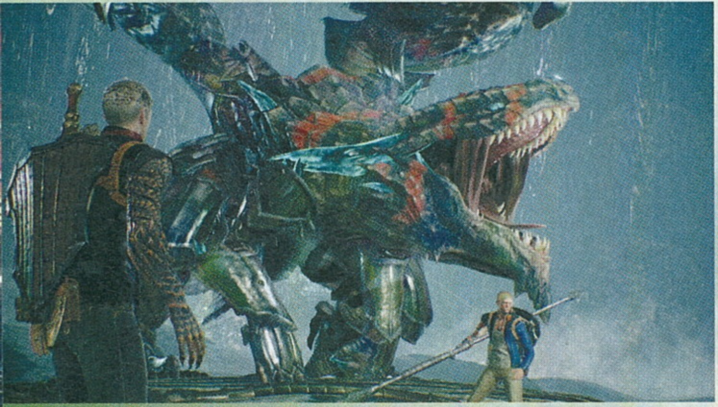
A 2016-os E3-on Drew konkrétan egy gigászi méretű, rákszerű monstrummal szállt szembe, majd hirtelen megjelent mellette három másik játékos is, természetesen mindegyikük a fiatalember egy kicsit átvariált külsejével, valamint a segítő sárkánnyal. Utóbbiak szintén minden esetben egyedi vonásokkal rendelkeztek, másfajta páncélzattal és színösszeállítással bírtak, sőt még a testük is eltért egy-egy helyen, ami azt vetíti előre, hogy Thuban sokkal mélyebb testreszabási lehetőségekkel rendelkezik majd, mint azt sejtettük. A monumentális csata során közel- és távolharcot egyaránt mutattak a fejlesztők, de arra is láttunk példát, hogy Drew sárkányháton tüzelte fel méretes ellenfelét, majd a gyenge pontokat megtalálva puszta kézzel és kardjával intézte el a gigászi behemótot.

HOGYNE VÁRNÁNK!

Lehet, hogy a Scalebound kicsit harsány, kicsit túl fiatalos és laza, de egészen más formában, mint mondjuk a tavalyi NFS vagy az idén megjelenő Watch Dogs 2. Drew szinte Dante ikertestvére lehetne, ami a harcmodorban is tetten érhető, elvégre a kombók és eltérő mozdulatok olajozottan valósulnak meg. Ráadásul szintén az E3 alatt volt egy Final Fantasy XV főellenfélharc is, ami a PlatinumGames játékának prezentációjához képest esetlennek és sokkal inkább darabosnak látszott. Persze azt is várjuk, nem is írtuk le, de a sárkányon lovagoló, Draconis fura világát bejáró fiatalember kalandja sokkal izgalmasabbnak és akciódúsabbnak ígérkezik. Mindehhez vegyük hozzá, hogy nemcsak One-on, de PC-n is elérhető lesz a játék (mentéseinket át is vihetjük a másik platformra), és máris örömmel bonthatunk pezsgőt, már ha a stílusunkba belefér a fejhallgatós srác története.

Ugyan azt még nem tudni, mennyire lesz nyitott ez a világ, pontosan hogy jutunk majd mások játékába, de a prezentációk nagyon látványosak és hangulatosak lettek, a pletykák szerint pedig a rengeteg opcionális küldetés mellé véletlenszerűen generált multis feladatok is társulnak majd. És ez a szavatosságot figyelembe véve mindenképpen jól hangzik. Ha nem egy újabb 4-6 órás kampányt kapunk a fejlesztőktől, akkor nem lesz okunk a panaszra, a testreszabással, képességekkel és kooperációval pedig minden adott arra, hogy a következő év egyik nagyon kellemes meglepetése legyen a Scalebound.





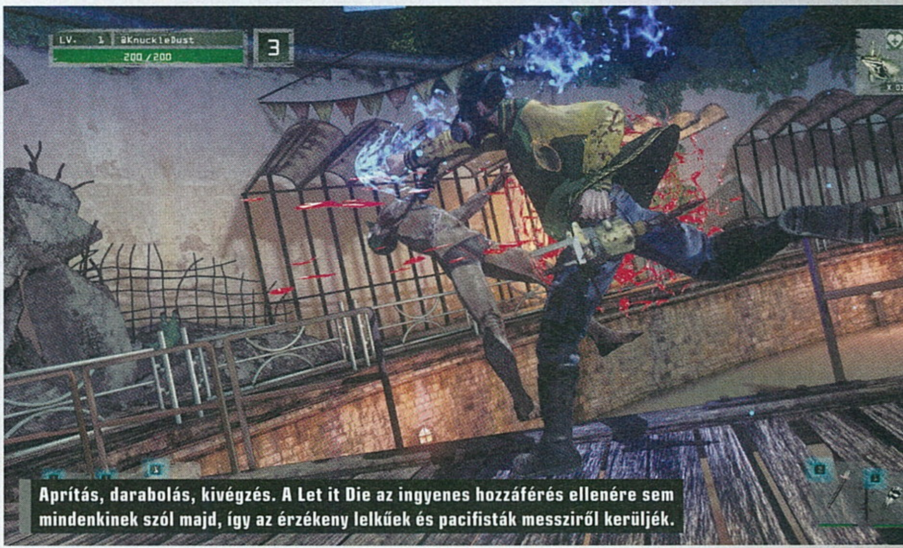
A Scalebound nemcsak szép, hanem emellett élvezetes is az eddig látottak alapján, harcrendszere ugyanis olajozott küzdelmeket, epikus összecsapásokat kínál.

VIRTUÁLIS VÁGÓHÍD

LET IT DIE

[ÍRTA MCMACKÓ]

Már a tavalyelőtti E3-on elcsíphettük annak a játéknak az első bemutatóját, amely a MadWorld, a Manhunt és a No More Heroes nyomdokaiba próbál lépni. Japán gyilkolászós őrület, több hektó vérrel – nagyjából így lehet összefoglalni a Let it Die-t.



Aprítás, darabolás, kivégzés. A Let it Die az ingyenes hozzáférés ellenére sem mindenkinek szól majd, így az érzékeny lelkűek és pacifisták messziről kerüljék.

Egy dolog biztos: Suda51 világ életében irtózott a populáris stílusjegyektől. Minden termékében érződik az általa is oly sokszor emlegetett fejlesztői punk-attitűd. Azaz fogja a jól bevált játékmechanikai elemeket, aztán miután fejben felépítette a koncepciót, egy kalapáccsal gyorsan neki is esik, hogy lebontsa. Ilyenkor jön a fordulat, mert a végén a romokból valami újat, meghökkentőt, avantgárd stílusút épít a Grasshopper munkatársaival. A Let it Die mondjuk inkább a rombolás és a pusztítás trash-metál szimfóniájának tűnik, semmint egy félkomoly punk-rock himnusznak, de ne menjünk ennyire előre! Vegyük fel a henteskÖpenyt, és lássuk, hogy mit tartogatnak nekünk a japán szigetország fenegyerekei!

ADATOK

KIADÓ
GungHo Online Entertainment

FEJLESZTŐ
Grasshopper Manufacture

MŰFAJ
akció-horror

MEGJELENÉS
2016

STÍLUSMINTA

Nightmare Creatures II
2000 (KONAMI)

Manhunt
2003 (TAKE-TWO)

VERGŐZÖLÉS

2027-ben járunk, a helyszín Tokió, pár évvel az olimpia után, ahol egy, a tengerből kiemelkedő, toronyszerű építmény egy spórafertőzésnek köszönhetően mutánssereget csinál az emberekből. Hősünk ebben a szituban indul útnak, hogy fegyverekkel, és sok-sok véres kivégzéssel járjon az ördögi dolgok végére. Elég nagy zagyvaság a sztori, de ez a legkevesebb, amit elvárunk Suda51 játékától. A történet elején hősünk egy szál alsóneműben startol, öltözetét, tárgykészletét pedig mindenféle véletlenszerűen dobott loottal turbózhatjuk a játékmenet során. A fegyverek változatosságát jelzi, hogy közelharci és távolsági halálosztókkal is darabolhatjuk az őrület mámorában járőröző mutánsokat. A kellő sebzés bevitele után pedig jön a kivégzés, amely egy pillanatra kimereviti a játékot, és mire pislogunk kettőt, hősünk már félbe is fűrészelte az alulmaradt fél szerencsétlen koponyáját. A program egészséges módon merít a Souls-játékokból. A csata menetének tempója, a gurulós kitérés mind-mind a FromSoftware klasszikusait idézik. De a roguelike műfajból is merítettek a japánok. Ahogy a torony kihívásait próbáljuk teljesíteni, a cuccaink kopnak, eltörnek, elhalálozás esetén pedig bukjuk a nagy becsben tartott holminkat. A játék aszinkronos multiplayere ott jön a képbe, hogy amikor karakterünkkel feldobjuk a pacskert (ilyenkor a gördeszkás (!) Kaszás vígan üdvözöl minket), a többi játékos világában ellenfélként jelenünk majd meg, mi pedig friss hőssel vághatunk neki a kihívásoknak.

A program grafikája sajnos simán egy közepes, előző generációs szintet prezentál. Semmi olyat nem látni a külalakjában, ami picit is 2016-ra emlékeztetné a játékost. Ez pedig a nem túl friss Unreal technológia alkalmazásának, és a kis költségvetéssel dolgozó csapatnak egyaránt köszönhető. A legutóbbi Grashopper címeknél (Killer is Dead, No More Heroes) a stilizált megközelítéssel ügyesen fedték a grafikai hiányosságokat, itt viszont nehezen tudnak majd jó kifogásokat keríteni arra a kritikára, ami garantált lesz a megjelenéskor.

ÉS A MEGLEPETÉS

A végére hagytuk a legjobb dolgot, ami egy kicsit azért tovább árnyalja a képet. A Let it Die ingyenes, F2P játék lesz, amelynek köszönhetően bárki belevághat az esztelen öldöklésbe. Már csak arra vagyunk kíváncsiak, hogy mikor fogunk nekirohanni a „Most fizess, mazsola!" feliratú táblának.

Bár a stilizált, animés stílusban túltolt erőszak eddig is a Suda-féle játékok fontos kelléke volt, a Let it Die talán egy picit túllő a célon a durva kivégzéseivel, realisztikusabb látványvilágával. Reméljük, nem azért fogunk majd a játékra emlékezni, amiért mondjuk a Manhuntot is emlegetjük a mai napig... A program elvileg még idén érkezik, kizárólag PlayStation 4-re.

FRANK VISSZATÉR! DEAD RISING 4

[ÍRTA WILSON]

ÓRAMŰSZERŰEN TARTJA MAGÁT AZ ELŐZŐ GENERÁCIÓKBAN KIÖTLÖTT ÜTEMTERVÉHEZ A CAPCOM: IDÉN KARÁCSONYKOR ÉRKEZIK AZ ÚJ DEAD RISING-KALAND, HOGY VÉRREL, LESZAKADÓ TESTRÉSZEKKEL ÉS FELHŐTLEN TRANCSÍROZÁSSAL ADJA ÁT MAGÁT AZ ÜNNEPI HANGULATNAK. EZ A KARÁCSONY IS VÉRES LESZ!

Ha az Xbox One nyitókínálata minden szempontból a papírformát hozta, akkor az Xbox 360 egyértelműen tartogatott olyan meglepetést, amire senki se számított – egy zombis sandbox játékot egy japán stúdiótól, egy olyan korban, amikor a szigetország még nyugaton is meghatározó tényező volt, egy olyan műfajban, amihez azóta se nagyon szagoltak, ráadásul mindezt a kizárólagosság jogával egy a nyugati piacra szánt konzolra. Hogy az ekkor még ereje teljében lévő Capcomot mi (pénz) vette rá arra, hogy ekkora támogatást nyújtson a Microsoftnak (sok pénz) és egy a hazájukban sajnos bukásra ítélt gépnek (pénz, pénz, PÉNZ!), az legyen a felek dolga, de két dolog biztos. Egy: a Dead Rising mély nyomott hagyott maga után. Kettő: a frigy még mindig tart, sőt idén már a negyedik fejezetéhez érkezik.

RÓ-MERO

Ami valójában csak a számozást tekintve igaz, hiszen a Capcom jó szokásához híven mindent kifacsart a Dead Risingból, amit csak tudott. Készült belőle remixelt Wii-s változat, a Dead Rising 2-t felvezető két előzetes játék, az első epizód főhősével újragondolt Dead Rising 2-mutáció, a Crackle csatorna pedig alacsony költségvetésű filmváltozatokat is a vászonra vitt. Egy dolog azonban nem változott – az, hogy a Dead Rising csak egyszeri kitérőt tett Sony-konzolokra, görcsösen ragaszkodva az Xbox-, valamint a PC-exkluzivitáshoz.

2016 azonban úgy tűnik, hogy a változások éve, a Dead Rising 4 ugyanis több fronton is előrelép. Az exkluzivitás terén ez például új kondíciókat jelent: december 6-án kizárólag Xbox One-ra és a Windows 10 áruházba érkezik meg a széria negyedik része, 3 hónappal később viszont a Steamre, 12 hónappal később pedig PlayStation 4-re is, így végre a Sony-tábor is megismerkedhet Frank Westtel.

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Studios

FEJLESZTŐ
Capcom Vancouver

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2016. 12. 06.

STÍLUSMINTA

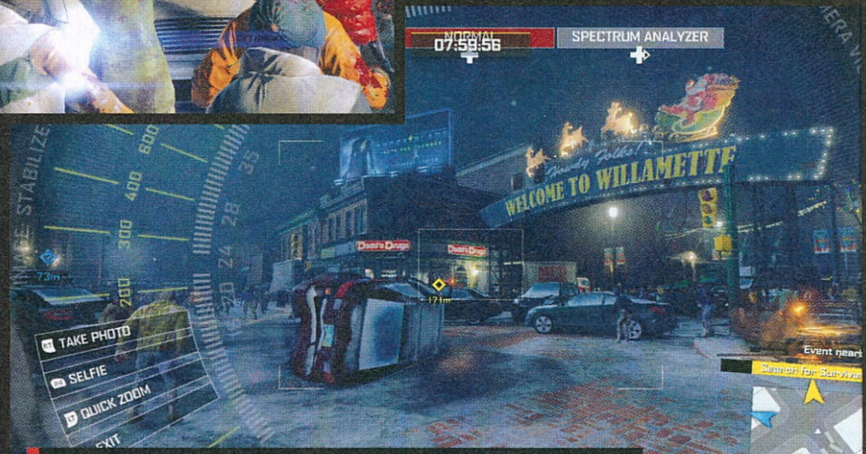
Dead Rising 2
2010 (CAPCOM)

Dead Rising 3
2014 (CAPCOM)

VÉRBELI RIPORTER

Igen, nem csalás és nem ámítás, a Dead Rising első epizódjának kultikus főszereplője harmadszorra is felbukkan, hogy megint rendet tegyen az élőholtaktól hemzsegő világban, ráadásul nem is akárhol: játszótere ezúttal is Willamette, egy Coloradói település lesz, ugyanaz, ahol annak idején az egész széria a pályafutását kezdte. A Dead Rising 4 az első epizód, ha nem is közvetlen, de egyértelmű folytatása, amely 16 évet ugrik előre az időben. Frank már igazi vén szivar, de hiába 54 éves, olyan fitt és úgy is néz ki, mintha minimum harminccal fiatalabb lenne. Persze erre szüksége is lesz, hiszen a zombi vírus miatt most is szó szerint több ezer ellenféllel kell szembenéznie, ráadásul hóesésben, a Fekete Péntek idején megpróbálva kipucolni Willamette legendás és hatalmas bevásárlóközpontját a kellemetlen vásárlóktól.

A pláza azonban már nem a régi: egyrészt alaposan újratervezték a belsejét (muszáj is volt, elvégre pár tonna belső szerv díszítette...), másrészt hozzácsaptak egy tonna új területet, mind a falakon kívül, mind azok alatt, most már ugyanis egy hatalmas csatornarendszer is bejárható. Ez azt eredményezte, hogy csak a játékidő alig több mint a felét vagyunk kénytelenek a bevásárlóközpontban tölteni, a maradék teljes egészében az új helyszínekre fókuszál, gyalogosan és járműben ülve egyaránt, mert az újratervezésnek hála most már legalább annyira kényelmes és



Hála az égnek, immáron a plázán kívül is lesz élet, avagy a harmadik epizódban látotthoz hasonló nagy terepet kapunk, plusz egy óriási áruházat is.

Dead Risig story

Dead Rising

A FRANCHISE-T ELINDÍTÓ KULTIKUS 2006-OS ELSŐ EPIZÓD MUTATTA BE NEM CSUPÁN A SOROZAT IKONIKUS FŐHŐSÉT, FRANK WESTET, DE AZT A JÁTÉKMENETET IS, AMI KEVESET VÁLTOZOTT A KÉSŐBBI FOLYTATÁSOKBAN. A KŐKEMÉNY IDŐKORLÁT, A KÖNYÖRTELEN NEHÉZSÉGI SZINT ÉS A NYÖGVENYELŐS IRÁNYÍTÁS MIATT NEHÉZ A FOLYTATÁSOKAT KÖVETŐEN IS UGYANÚGY ÉLVEZNI, DE ŐSSZEL EGY FELÚJÍTOTT VÁLTOZAT ÉRKEZIK XBOX ONE-RA, PS4-RE ÉS PC-RE, ÍGY VÉGRE MINŐSÉGI FORMÁBAN LESZ PÓTOLHATÓ!

Dead Rising 2

A SZÉRIA CSÚCSPONTJÁNAK IS NEVEZHETŐ FOLYTATÁS 2010-BEN JELENT MEG: CHUCK GREENE-NEK A LAS VEGASRÓL MINTÁZOTT FORTUNE CITYBEN KELLETT SZEMBENÉZNIE AZ ÉLŐHOLTAKKAL. PAZAR HELYSZÍN, KIVÁLÓ KÜLDETÉSEK, FINOMHANGOLT IRÁNYÍTÁS, TÖKÉLETESÍTETT JÁTÉKMENET, ELKÉPESZTŐ MENNYISÉGŰ TARTALOM. 2011-BEN FRANK WEST FŐSZEREPLÉSÉVEL EGY REMIXELT VÁLTOZAT IS MEGJELENT BELŐLE (OFF THE RECORD), REMEK OKOT ADVA A VISSZATÉRÉSRE.

Dead Rising 3

A LEGUTÓBBI, 2013-AS EPIZÓD FŐSZEREPLŐT ÉS VÁROST CSERÉLT: EZÚTTAL NICK RAMOS, EGY RÁTERMETT AUTÓSZERELŐ VÁLLALTA MAGÁRA A TÚLÉLŐ SZEREPÉT LOS PERDIDOSBAN, KALIFORNIÁBAN, TÍZ ÉVVEL AZ ELSŐ EPIZÓD ESEMÉNYEIT KÖVETŐEN. A MEGLEHETŐSEN KOMOR SZÍNVILÁGÚ, OSZTATLAN SIKERT ÉPPEN NEM ARATÓ RÉSZ 2014 SZEPTEMBERÉBEN JELENT MEG PC-RE, AZ ÖSSZES LETÖLTHETŐ TARTALOMMAL A LEMEZEN. STEAMES LEÁRAZÁS IDEJÉN 15 EURÓÉRT SZEREZHETŐ BE.

A különböző összetevőkből ezúttal is rengeteg fegyvert rakhatunk össze, amikkel aztán valódi káoszt teremthetünk a sétáló hullák birodalmában.

hasznos a volán mögé pattanni, mint a legalább ezt eltrafáló Dead Rising 3 esetében.

Vasököl

A terület azonban hiába változott, a Dead Rising játékmenete azért szerencsére a régi - nyoma sincs a Dead Rising 3 a szériától teljesen idegen komorságának, ez megint egy olyan epizód lesz, amit nagyon nehéz komolyan venni, és igazából teljesen felesleges is. Remekül példázza ezt a

Őrült ötletek, rengeteg zombi, beteg öltözetek és fegyverek - ezt várjuk egy Dead Risingtól, a negyedik rész pedig nem okoz csalódást.

negyedik rész egyik kiemelten fontos új funkciója, a szelfi készítése, mellyel Frank ezernyi arckifejezés közül választva örökítheti meg a számára érdemleges pillanatokat... legyen épp bőrkabátban, tütüben, vagy egy valóságos mech belsejében, abban és úgy aratva a zombikat, ahogy neki éppen tetszik.

Zombikból pedig most is annyi akad, hogy néha nehéz bármit is látni tőlük. Az új epizód kavar egyet az eddigi rendszeren: bár megtartja az alapfelállást (most is vannak élőholtak és túlélők), de drasztikusan átszabja a bossharcokat kiváltó őrült túlélők személyiségét: az ultraszélsőséges, teljesen hiteltelen fickók helyett inkább a krízis miatt meghasadt tudatú, hagyományosabb egyének szeretnék majd Franket elintézni. Mármint akkor, amikor épp nem a tengernyi zombi egyike próbálkozik ezzel. A Dead Rising 4-ben összesen három fajtába lehet belebotlani. Egyrészt ott vannak az agyatlan, legnagyobb létszámban jelenlevő csoszogók, akik különösebben nagy veszélyt nem jelentenek. Másrészt az éppen csak megfertőződtek, akik gyorsak, agilisek, képesek bárhová követni Franket, így komolyabb veszélyt jelentenek.
A legdurvább ellenfelek azonban azok az evolvált zombik, az EVO-k, akik nemcsak hogy gyorsak, de már-már emberfeletti képességekkel is rendelkeznek. Több emelet magasra képesek ugrani, csapdát állítanak, és alaposan próbára teszik Frank képességeit és arzenálját.

A repertoár, márpedig ha lehet, még őrültebb lett, mint eddig, hiszen a világon mindent fel lehet kapni most is, majd fegyverként használni, és persze alapanyagok gyűjtésével teljesen egyedi, saját eszközöket is lehet készíteni. Elektromossággal felruházott kétkezes balta, világító és fagyasztó kard, bot végére celluxozott betonkocka – a Dead Rising 4 világában a lehető legkreatívabb és legváltozatosabb módon lehet agyoncsapni bárkit és bármit, méghozzá határok nélkül. Eltűnik ugyanis a széria egyik védjegye, az időkorlát, azaz most már nem előre meghatározott idő alatt kell befejezni a küldetéseket és a kampányt, hanem vérbeli sandbox játékhoz méltóan annyi időt lehet eltölteni egy-egy szabadon választott tevékenységgel, amennyit az ember nem szégyell. És hát valljuk be: ugyan ki ne szentelt volna szégyentelenül sok időt arra, hogy a lehető legőrültebb és legkreatívabb módon intézzen el egy nagy csapatnyi ellenfelet?

Persze fittyet hányva azokra a szerencsétlenekre, akik azt hitték, az aktuális főhős a megmentőjük lesz, és nem azért ugrik fejest egy katasztrófa közepébe, hogy jót szórakozzon.

AZ IGAZSÁGTALANSÁG HAJNALA

INJUSTICE™ 2

[IRTA **POZANDR**] **Azt már a Batman Superman ellen című filmből tudjuk, hogy Gotham és Metropolis lakóinak semmi jó nem származik abból, ha a szuperhősök egymásnak esnek, de a 2013-as Injustice pont ilyen alapokon nyugvó történettel kínált remek szórakozást a verekedős játékok rajongóinak.**

Az Injustice 2-ről már 2014-ben tudtuk, hogy készül, de a hivatalos bejelentésre csak az idei E3 előtt került sor. A NetherRealm Studios már a Mortal Kombattal is hatalmas kritikai sikert ért el, a 2013-as Injustice-ban pedig a legismertebb DC szuperhősöket engedte egymásnak, mindenki legnagyobb örömére. A fejlesztők remekül bolondították meg a zsánert, a műfaj ismert elemeit fűszerezték olyan újításokkal, amik a játékmenetet változatosabbá, ezáltal sokkal élvezhetőbbé tették. Mindig emlékezetes momentumok maradnak Joker kártyadobálós minijátékai, az interaktív pályák, és az, hogy milyen brutális támadásokat lehetett kivitelezni a szereplőkkel. Persze a játék nem volt tökéletes, a multiplayer szenvedett a lagtól, de ezenkívül az Injustice-ban nehéz volt komoly hibát találni, a szakújságok is elismerték.

ÉPÍTS SZUPERHŐST!

Jól működő recepten úgy kell változtatni, hogy az még jobb legyen, és a NetherRealm is ezt az elvet követi az Injustice 2 fejlesztése során. Ennek megfelelően az eredeti játékból sok mindent átvesz az új etap. Visszatérnek az első részben megismert szereplők, és bemutatkoznak új karakterek is. Többek között Supergirl csatlakozik a hősökhöz, Gorilla Grodd pedig, aki az előző játékban még csupán NPC volt, immáron irányíthatóvá válik. Egyelőre annyit tudni, hogy 28 résztvevője lesz a csetepatének. Az biztos, hogy Flash, Batman, Superman, Aquaman, Atrocitus és Wonder Woman játszható lesz az előzőleg említett két karakter mellett. Hogy kit szeretnénk még látni? Mr. Freeze-zel például hatalmas pusztítást lehetne végezni, felidézve a Batman és Robin című film pillanatait. Ki ne akarna egy ilyen küzdelemben részt venni? Na, ugye!

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. Interactive

FEJLESZTŐ
NetherRealm Studios

MŰFAJ
verekedős

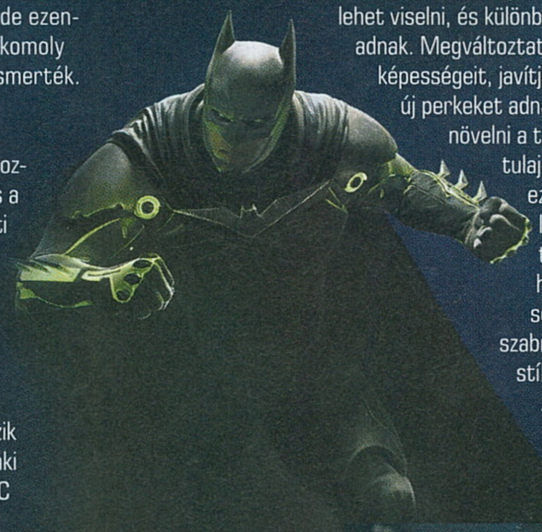
MEGJELENÉS
2017

STÍLUSMINTA

Injustice: Gods Among Us
2013 (WARNER BROS.)

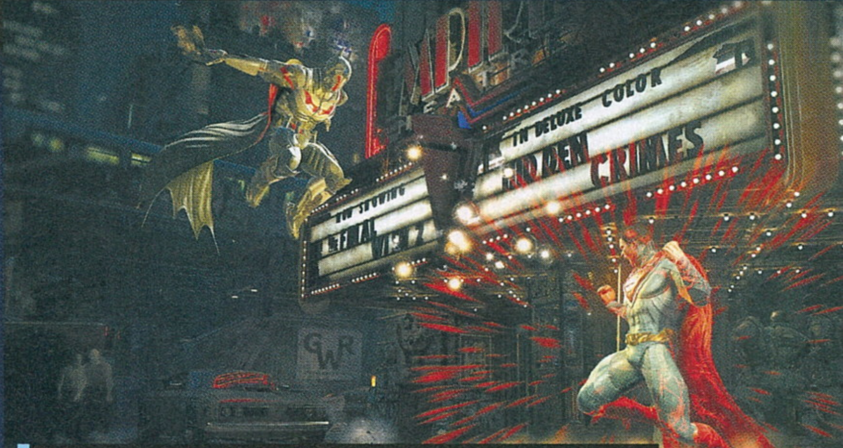
Mortal Kombat X
2015 (WARNER BROS.)

Az egyik legnagyobb újítás, ami a játékmenetet megváltoztatja, az az úgynevezett Gear-system, vagyis felszerelési rendszer. A harcok után minden karakter – akár nyert, akár veszített – különböző kiegészítőkhöz jut. Ezeket aztán magukra ölthetik, de nem csak abból a célból, hogy félelmetesebben fessenek a harcokban, elvégre gyakorlati hasznuk is van. A lootban kapott dolgokat a test meghatározott részein lehet viselni, és különböző bónuszokat adnak. Megváltoztatják a szereplők képességeit, javítják a statisztikáikat, új perkeket adnak nekik, így lehet növelni a támadó-védekező tulajdonságokat, de ezzel akár új mozdulatokat is meg lehet tanulni. Minden hőst/gonoszt teljesen testre lehet szabni az egyéni játékstílusnak megfelelően. Az Injustice 2-ben is meglesznek a hősök saját szupererői, amikkel nagy sebzést tudnak okozni ellenfeleiknek. Atrocitus például egy hatalmas bikát küld rá a küzdelemben résztvevő másik félre, míg Supergirl az űrbe tudja kivinni ellenfelét, hogy a galaxisból vágja vissza őt a küzdőtérre.



AZ ISTENEK MÉG MINDIG KÖZTÜNK VANNAK

Már az első Injustice is nagyon szórakoztató játék volt, és úgy tűnik, a folytatás sem kínál kevesebbet. A történet egyelőre nem ismert (reméljük, lesz kampány), de a bemutatkozó trailerben látott mottó, avagy a „minden győzelem, minden vereség meghatároz téged" kellően körülírja azt, hogy mit várhatunk majd 2017-ben. A szerepjátékos elemek új színt visznek a programba, ami egyelőre úgy tűnik, hogy ugyanolyan jó lesz, mint a 2013-as epizód. Egy kérésünk van csak a NetherRealm felé, ne szúrják el a netkódot, ahogy az előzőleg történt. Ha már egyszer a PC-s változat szóba sem került a Mortal Kombat X számítógépes verziójának fiaskója után.



Az előzmény is jópofa volt, a második rész azonban mindenből többet nyújt majd, még testreszabhatóságot, ruhafejlesztéseket is, aminek kifejezetten örülünk.

ÚJABB MESÉK MANGAFÖLDRŐL

Tales of Berseria™

[ÍRTA MCMACKO] Az életben jó néhány stabil dolgot megszokhattunk mostanában. Például minden hónapban jön valami új szuperhősfilm, a Prodigy tutira headliner lesz jövőre is valamelyik hazai fesztiválon, Bandai Namcóék boszorkánykonyhájában pedig egy újabb Tales-játék van készülőfélben.

Színpompás helyszínek, pszichedelikus álmokból előlépő mesélények, izgalmas akció. A Tales-sorozat minimális változtatással, de a megszokott ösvényen halad továbbra is.

Nem tudom, hogy vagytok vele, de nekem még a Tales of Zestiriát sem sikerült teljes mértékben kiöblítenem az agyam összes szegletéből, erre máris is itt egy újabb Tales-játék, amely ránézésre akár a Zestiria direkt folytatása is lehetne. Ezzel mondjuk nincs baj, hiszen a klasszikus értelemben vett, a fősodort meghódító JRPG játékokhoz már csak nagyon-nagyon ritkán lehet szerencsénk. Ellenben van jó pár olyan japán fejlesztőstúdió, amely a PS2-n megszokott színvonalat korrektül reprodukálva (és azt itt-ott továbbfejlesztve) a mai napig ellátja munícióval a PC és PS platformok szerepjátékosait. A Zestiria sem sikerült rosszul (70%-ra értékeltem a 2015/11-es számban), de az az elsöprő erő, ami tíz-tizenöt éve még ott lüktetett ezekben a játékokban, mára már igencsak eltompult. Sebaj, esélyesen az új Tales-epizód is hozni fogja a megszokott „jó" szintet, ez pedig bőven elegendő azoknak, akik nem hajlandóak lemondani szeretett zsánerükről.

MESÉK, EZÚTTAL BERSERIÁBÓL

Új rész, friss sztori – ám szegről-végről ismerős univerzum. A Berseria a korábbi Zestiria világában játszódik, bár nem egy idősíkban. Ahogy megszokhattuk, a sötétség-világosság harcából a helyi politikusok, vallási vezetők is alaposan kiveszik a részüket. Éppen ezért érdekes, hogy hősnőnk (Velvet) egy kívülálló kalóz, nem pedig egy kezdetektől pásztor szerepbe bújt hős, mint pl. Sorey, a Zestiria hőse is volt. Ahogy az sejthető, Velvet sztorija is a világ megmentése felé irányul majd, de ahogy a játék címe is sugallja, a belső düh, az érzelmek és az észérvek harca lesz a játék magvas gondolatainak katalizátora.

A szokásos Tales-momentumokról sem kell majd lemondanunk. A vicces átvezetőket ezúttal képregényes formába pofozzák a japán fejlesztők, amely ha nem is lesz sokkal ambiciózusabb, mint a korábbi skit jelenetek (speciális dialógusok) stílusa, legalább ilyen téren is láthatunk némi fejlődést.

A játék amúgy majdnem pöccre pontosan úgy néz ki, mint a Zestiria, ami nem is csoda. A Berseria is megjelenik PS3-ra (ez már eleve megköti a technológiai hátteret), de persze picit csinosabb formában PS4-re és PC-re is érkezik, hogy a nagyfelbontás leplezetlen őszinteségével sokkolja a trükkös shaderekhez és millió poligonhoz szokott látóideginket.

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco

FEJLESZTŐ
Bandai Namco

MŰFAJ
JRPG

MEGJELENÉS
2017

STÍLUSMINTA

Tales of Symphonia
2003 (BANDAI NAMCO)

Tales of Zestiria
2015 (BANDAI NAMCO)

Aki jó JRPG-re vágyik, az 2017-ben megkapja az adagját, ráadásul végre nem egy tízéves játék PC-s portjával.

Mint JRPG, a Zestiria mechanikájából (és a Tales-sorozat sajátos Linear Motion Battle rendszeréből) fejlődik tovább az új rész. A harc ezúttal a négygombos kombózás lehetőségére is fel lesz készítve, tehát a billentyűzetünk azonos számú gombja más-más támadáshoz lesz rendelve. A végtelen kombózásról most is le kell majd mondanunk, de a variálható összeállítások garantálják, hogy az ember a Tales-játékokra jellemző pörgős, fifikás harcoktól felfrissülve folytassa mindig a kalandozást. Lelkeket is gyűjtögethetünk – a Soul Gauge feltöltésével eljuthatunk a Break Soul állapotba, ahol a kombóinkat tovább fűzögethetjük, speciális Arte támadásainkkal pedig pikk-pakk megtizedelhetjük az ellenfelek seregeit.

NINCS ÚJ A NAP ALATT

Frissítések ide, új karakterek oda, azért mégiscsak egy klasszikus Tales-játék kerekedik a szemünk előtt, ahogy a Berseriát tanulmányozzuk. Sajnos azonban kicsikét még várnunk kell a tényleges próbakörre. Bár a japán verzió már augusztusban napvilágot lát, a nyugati fordítás csak 2017-re esedékes. Érdemes rá ennyit várni? Nos, a megjelenés után kiderül!

MÉG TÖBB HALÁL

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR III

[IRTA JIKA] **A Dawn of War első részének egyik szállóigéje volt, hogy ebben a világban nincs ártatlanság, csak a bűnök fokozatai. És béke sincs, teszem hozzá, csak örök háború, űrgárdisták, rengeteg vér, de ennél több nem is kell egy jó stratégiai játék harmadik felvonásához…**

A THQ csődje után a SEGA elsőként startolt rá a Relicre, és elkezdődött a spekuláció, hogy pár új Company of Heroes címen kívül mihez kezd majd a kanadai szakikkal. Sokáig úgy nézett ki a dolog, hogy a futószalagon ömlesztett 2. világháború lenyomja az űrgárdistákról szőtt álmokat, még akkor is, ha 2004-től 2011-ig a Dawn of War-sorozat (két rész, plusz az öt kiegészítő) 7 milliós eladást produkált. Aztán megtört a jég, és Stephen MacDonald (a végrehajtó atyaúristen) májusban úgy vezette fel a harmadik részt, hogy készüljünk az eddigi legnagyobb háborúra. Bazinagy orbitális lézer? Lesz! A sorozat valaha volt legnagyobb egységei? Pipa! És persze bázisépítés, epikus hősök, és grandiózus csaták – de ha kívánni lehet még valamit, én videobetéteket szeretnék, belekben lehörgő lánckardokkal…

A Warhammer 40K jövőképét elég könnyű felvázolni, ugyanis a Birodalom a maga milliónyi lakott világával tulajdonképpen egy óriási csatatér, és a galaxisokat hol a hipertérből burjánzó káosz, hol egy ork invázió készül szétrúgni. Az Impérium méretéhez képest pedig csupán maroknyi szuperkatona képes felvenni a harcot ezekkel a fenyegetésekkel, ők az űrgárdisták. A genetikailag módosított harcosok egyik rendházát, a Vérhollókat szemelte ki még anno az első rész, azon belül is a harmadik századot, és annak marcona kapitányát, Gabriel Angelost (ő az a fickó, akinek 73-as acélcsizmája van, és egy közepes kaliberű lövedék ágyazódott be a homlokába). Ez a hagyomány itt sem törik meg, sőt a Blood Ravens mellé felzárkózó két további játszható fél sem lesz ismeretlen, ugyanis az orkokkal és Gorgutz hadifőnökkel, no meg Macha Látnok elda harcosaival szintén találkoztunk már a korábbi epizódokban. A trió ezúttal az Acheron nevezetű planétán gyűlik össze, ahol egy titokzatos, nagy erejű fegyver van elrejtve, és ha hinni lehet az előzetes információknak, akkor a kampány párhuzamos szálakon felváltva hívja be a három frakciót, tehát egy elda küldetés után, mondjuk, ork oldalról is megnézzük, hogy mi történt, aztán pedig az űrgárdisták alakíthatnak az eseményeken.

Hét teljes évet kellett várni a következő epizód bejelentésére, de az eddigi infók tükrében megérte.

ADATOK

KIADÓ **SEGA**

FEJLESZTŐ **Relic Entertainment**

MŰFAJ **stratégia**

MEGJELENÉS **2017**

STÍLUSMINTA

Company of Heroes 2006 (SEGA)

Starcraft 2 2010 (BLIZZARD)

BACK TO THE FUTURE…

A Dawn of War 3 visszatér a területfoglalós, bázisépítős alaphoz, és megint őrült tülekedés megy majd a nyersanyagbevételeket felpörgető stratégiai pontok birtoklásáért. Ezen az úton jutunk a megszokott Space Marines, Assault Marines (hátrakétás közelharci csontozó brigádok) és Devastator, azaz nehézfegyverzetű Pusztító osztagokhoz. A harc ugyanúgy működik, mint régen, azaz a csoportokba szervezett harcosok mellett néhány jellegzetes harceszköz, mint a lángszórós Dreadnought állítható csatasorba, ugyanakkor minden frakciónak lesz egy saját külön készlete elit és szuper egységekből, valamint önálló hősökből, amelyek nemcsak fejleszthetők, hanem

A veterán gárdisták már jól tudják, hogy a kaotikusnak tűnő látvány egy igen komoly, igazi stratégiai érzéket kívánó, fantasztikus játékot takar.

Warhammer 40,000: Dawn of War

Nem könnyű egy táblás játékot valós idejű játékmenetre áthangszerelni, de 2004-ben a Relic ügyesen megoldotta a dolgot. Az űrgárdisták osztagokba szervezése, és az egyszerű nyersanyagszisztéma gondoskodott a harcok intenzitásáról, a Tartaruson elrejtett káosz relikvia, a Maledictum pedig a drámai fordulatokról.

Szuperek, elitek, mindenféle egységek... hatalmas, masszív csaták várhatóak jövőre, amikbe a széria ismeretében nagyszerű élmény lesz belevetni magunkat.

bővíthetők is új tagokkal. Utóbbi halmaz egyértelműen a második rész öröksége, tehát a Relic most épp egy hidat igyekszik felhúzni a korábbi két ellentétes szemlélet, a stratégia és a taktika között, a Dawn of War 1 ugyanis színtiszta RTS volt, de a folytatás a fedezékek és szerepjátékos beütés miatt már kevésbé. S hogy ez mennyire lehet jó nekünk? Nos, az első epizódból visszaszivárgó bázisépítős formula megadhatja azt az élményt, hogy nagy tömegeket mozgatunk meg, a több egység pedig több munkát ad a lánckardoknak-sorozatvetőknek, és ez mindig jó jel egy Warhammer-játékban, másrészt a csatákat eldöntő fajsúlyos egységek babusgatása, és a méretbeli ugrás sem jön rosszul.

NEM MINDEN ELIT SZUPER, DE MINDEN SZUPER ELIT!

És, hogy hogyan néz ki egy szuperegység? Először is nagy lesz. Az űrgárdisták két méter fölé nőnek, az Imperial Knightok családjába tartozó Solaria pedig 15 méter magas. A Knightok amúgy ember vezette (a Solaria női pilótát takar) harci lépegetők, agyonpáncélozott adamantiumszörnyek ion pajzsokkal. A gép karjai forgócsöves gépágyúkban végződnek, amelyekkel komplett seregeket tud letarolni, a vállain pedig 3-3 darab Ironstorm rakéta kapott helyet, és ezeket egyszerre tudja indítani, akár különálló célpontok ellen is. Nyilván nem terem minden bokorban egy ilyen, úgyhogy a csúcsgépek csak és kizárólag a csata során megszerzett elite-pontokért hívhatók le, ráadásul már a pálya megkezdése előtt el kell döntenünk, hogy a teljes készletből mely darabokkal töltjük fel a rendelkezésre álló slotokat. Az alkalmazott játékstílus, a várható terepadottságok és feladatok függvényében választhatunk a kisebb elitből több darabot, vagy a lassabb, de jóval nehezebben sebezhető szuperből mondjuk csak egyet. Az orkok Gorkanautja szintén gépágyús, rakétavetős lépegető lesz, csak ide dukál majd egy brutális vágókar is, az eldák Wraithknightját pedig nehéz lenne elképzelni a gigászi pengéje nélkül. A csaták késői szakaszára tartogatott kategória tehát igen durva tűzerőt vonultat fel, ugyanakkor, ahogy a készítők hangsúlyozták, messze nem sebezhetetlen. A lassú, nehézkes dögök lesznek például a birodalom orbitális pályáról behívható tűzcsapásainak az első számú célpontjai, ugyanígy az ork rakéták és az eldák Eldritch Storm nevű szuperképessége is komoly rögöket mozgat majd meg a talajszinten.

ÚJRARAJZOLVA!

Az már most leszögezhető, hogy a grafika kicsit elcsúszott a cartoon (rajzfilmes) elemek felé, tehát egy kisebb sokkra nem árt felkészülni, különösen, ami a színpalettát és a terepet illeti. Sokkal élesebbek a kontúrok, a nyomjelzők és az energiatöltetek cikázása harsányabb, és a díszlet sem annyira kopár, kőmosott hatású, mint régen. A hősök, szuperegységek kidolgozása, főleg utóbbi már most nyálcsöppentős kategória, az Imperial Knighton például a sárga izzásig melegedhetnek a gépágyúk, és a kilőtt forró töltényhüvelyektől a hűtőzsalukon át a szervókig minden részlet látszik. Az űrgárdisták csatacirkálójáról lehívható lézersugár is komoly bizakodásra adhat okot, hisz egy olyan taktikai fegyverről beszélünk, amely először vákuumot hoz létre, meglebegteti a célpontot, majd hamuvá bontja le, és ne tűhegynyi fénysugarat képzeljetek el, hanem egy széles, saját kezűleg irányítható halálsugarat!

IDE VELED RÉGI KARDOM!

Minden lesz, amitől a Warhammer szerethető. Brutalitás, intenzív csaták, utóbbihoz csak lábjegyzetként említem, hogy az erősítés hatalmas fémkapszulákban is megérkezhet – néhány kilapított áldozat pedig sosem mutat rosszul a csatatéren. Az a hagyomány is megmarad, hogy az űrgárdisták fegyverzetén menet közben is alakíthat a játékos, például a taktikai osztagok kezébe kerülhet lángszóró vagy plazmavető, és az alapszintű fedezékrendszert se felejtsük ki. Úgyhogy csak kitartás, lesz még lánckard, lesz még lángeső!

Warhammer 40,000: Dawn of War 2

Az Aurelia szektorba elkalandozó második rész 2009-ben köszönt be egy meglepően friss, sokkal inkább taktikai és szerepjáték formuláknak teret adó játékmenettel. Komplex fedezékrendszer jellemezte, ahol a pályáról pályára cipelhető hősök és osztagok rúgták szét az ork és tiranida hátsókat.

TAKTIKÁZVA KOMMANDÓZÁS

SHADOW TACTICS BLADES OF THE SHOGUN

[ÍRTA **WILSON**]

Commandos, Desperados és Robin Hood: ha a három széria ismerős, akkor vagy az ezredforduló környékén nőttél fel, vagy jó ízléssel nyúlsz a játékokhoz. Bár mindhárom külön istállóból származik, egy olyan műfajt és korszakot képviseltek, amely kényszerpihenőre vonult – eddig.

Annyira hatalmas űrt hagyott maga után a kilencvenes évek, melynek tátongó sebeit több műfajban is inkább csak nyalogatni volt képes a játékipar, és nem meggyógyítani: a kalandjátékok hullámvasútra emlékeztető pályafutása, az űrszimulátorok teljes felszívódása, majd pár évvel ezelőtti, nagy felhajtással, de kevés végleges megjelenéssel övezett visszatérése mellett a szigorúan taktikus, lopakodós címek azok, amik – stílszerűen – az árnyékba visszahúzódva töltötték az elmúlt másfél évtizedet. Hiszen a műfaj modern változatát tulajdonképpen kitaláló Commandos elképesztő mellényúlásokkal küzdötte le magát a rivaldafényből a pincébe, a Desperados sohasem tudott átütő sikert elérni. „Nincs, de igény az lenne rá", tartja a régi, és politikailag nem túl korrekt vicc, és a Shadow Tactics: Blades of the Shogunt látva az ember csak a fejét fogja – hol volt ez idáig?!

HALÁL ÉS SZENVEDÉS

Ha röviden és célratörően kellene összefoglalni, milyen is pontosan a Shadow Tactics, azt egyszerűen meg lehet tenni: Commandos, csak épp német katonák helyett nindzsákkal, a második világháborús hadszíntér helyett az 1620-as évek Japánjában, az Edo-korszak csúcsán, amikor Japán még nem a GDP, hanem a Sógunátus szekerét tolta. Igaz ez a Shadow Tactics hőseire is: az öt magasan képzett orgyilkos a Sógunátusért küzd, az árnyékok rejtekéből csapva le mindazokra, akik a császár ellen ármánykodnak.

A lecsapás persze sok formában érkezhet, hiszen az öt nindzsa öt teljesen eltérő fegyver- és képességarzenállal próbálja elintézni célpontjait. A nevesített karakterek nem minden esetben szerepelnek egyszerre a térképen, sőt a Commandoshoz hasonlóan alapvetően itt is mindenkinek megvan a maga kis vadászterülete, amin ha sikeresen átverekszik magukat, akkor jöhet szóba a tényleges kooperáció. Alapjáraton mindegyikük öt jelentősebb képességgel rendelkezik – a hagyományos nindzsa szerepét betöltő Hayato esetében ez egy szamurájkardot, dobócsillagot, egy figyelemelterelő kavicsot, valamint egyszer használatos tárgyakat (például életerőcsomag) jelent, míg a nála szofisztikáltabb Yuki medvecsapda használatával intézheti el csendben, feltűnés nélkül a szó szerint csapdába csalt szerencsétleneket.

ADATOK

KIADÓ
Daedalic Entertainment

FEJLESZTŐ
Mimimi Productions

MŰFAJ
stratégia-akció

MEGJELENÉS
2016

STÍLUSMINTA

Commandos
1998 (EIDOS)

Desperados
2001 (INFOGRAMES)

A csapdába csalás ugyanis a Shadow Tactics kulcsa: taktikus, lopakodós játék révén a frontális támadás szinte minden esetben azonnali halállal jár, még ha a jelenleg látottak alapján a nehézségi szint nincs is a szadizmus azon magasságának közelében, mint ami a Commandost jellemezte. Az ellenfelek itt nem szimpla drónok, hanem valódi akadályok, hatalmas, igazi, folyamatosan mozgó látótérrel – ennek kikerülése, illetve kicselezése a játékmenet központi eleme. Mozogni, támadni és egyáltalán bármit csinálni csak akkor érdemes és logikus, amikor azt senki se látja – a fix ponton strázsálók esetében ez nem jelent gondot, de az őrjáratoknál már fontos kifigyelni azok útvonalát, és úgy, ott és akkor lecsapni, amikor az a lehető legkevesebb feltűnéssel jár.

VAD KELET

A nagy kérdés persze csak az, hogy a Mimiminek ez mennyire fog sikerülni, és pontosan milyen tartalommal is készülnek – a Shadow Tactics játékmenete a Commandos szinte egy az egybeni lemásolásával adott, így a sikerhez már csak elég pálya, és kellő változatosság szükséges – a játékosok részéről pedig vasakarat és birkatürelem.

A Commandos-sorozaton, Desperadoson nevelkedett játékosok meg sem lepődnek a látványon, ami bőven elegendő az ízes, izgalmas taktikázáshoz.

NÉHA A GONOSZ GYŐZ

TYRANNY

[IRTA SIKLARA] A közelmúltban nehézségekkel küzdő Obsidian tavaly a Pillars of Eternityvel tért vissza a köztudatba, idén pedig egy újabb Baldur's Gate-szerű, ám egészen sajátos alapkoncepciójú felülnézetes szerepjátékkal, a Tyrannyvel készül a műfaj rajongói számára.

A legtöbb szerepjátékban főhősünk, miután hősiesen levágott két patkányt a helyi kocsma pincéjében, fölveszi rozsdás kését, amelylyel útnak indul, hogy jó pár órával később néhány társával együtt döntse el a világ sorsát a jó és rossz epikus harcában. A Tyranny ezt a klisét fordítja meg, és egy olyan fantasyvilágba kalauzol minket, amely fölött már győzedelmeskedett a gonosz hadúr, Kyros, mi pedig az egyik vezetőjét, és az elnyomó háború aktív résztvevőjét, vagyis egy Fatebindert alakítjuk. Beszédes titulusú antihősünk emberi sorsokról döntő igazságosztóként járja a háború sújtotta vidéket, és minden tette kihat az épp kialakuló új világrendre.

IGAZSÁGOS ZSARNOK?

Gonoszak lehettünk már más játékokban is (Dungeon Keeper, Overlord), az Obsidiantól azonban számíthatunk valami csavarra. Kérdés, hogy a csapatnál vajon mennyire tudnak elszakadni a bináris jó-rossz döntésektől egy olyan főhőssel, aki rosszfiúk oldalán áll, de választhat a tiszteletet kivívó igazságosság, az undort keltő gerinctelenség és a gyűlöletet szító félelemkeltés között?

A fejlődés hasonló a Morrowindéhez: nincsenek karakterosztályok, hanem azok a képességeink fejlődnek, amiket rendszeresen használunk. A karakteralkotásnál némileg beleszólhatunk a közelmúlt főbb eseményeibe, a hódítás részleteinek megválasztásával pedig befolyásoljuk a leigázott világ alapjait. Mivel így minden végigjátszásnál egy kicsit (vagy nagyon) más lesz a történetnek otthont adó univerzum, és ezektől a kezdeti döntésektől függ az is, hogy később kiktől és milyen küldetéseket vállalhatunk el, a szerteágazó történet és a döntések következményei okán a Tyranny egyik beígért fő erénye a magas újrajátszhatóság.

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

FEJLESZTŐ
Obsidian Entertainment

MŰFAJ
RPG

MEGJELENÉS
2016

STÍLUSMINTA

Baldur's Gate
1998 (INTERPLAY)

Pillars of Eternity
2015 (PARADOX INTERACTIVE)

DUMÁLD KI MAGAD!

Ha egy konfliktust harc helyett meggyőzőképességünket vagy fenyegetőzést bevetve, tehát szóban oldunk meg, ugyanannyi tapasztalati pontot, illetve verbális képességeinket tovább pallérozó új képességeket is kapunk, de attól is függ, miben vagyunk jártasak, hogy melyik frakciókkal cimborálunk. A harc szinte ugyanolyan, mint a Pillars of Eternityben: meg lehet állítani az időt, hogy parancsokat adjunk a társaknak, akiknek teljesítménye a hozzánk fűződő viszonyuktól is függ, ugyanis minél inkább tisztelnek vagy gyűlölnek minket, annál ádázabbul harcolnak. Az így megnyitható, úgynevezett companion combók egy olyan nyitó mozdulatot vagy elsöprő erejű támadást takarnak, amelyet a Fatebinder és az adott karakter közösen hajt végre, és amely a legkilátástalanabb csata állását is megfordíthatja. A kapcsolati háló harcba bevonása újdonság, de az alapötlet, hogy hízelgés mellett egyesekkel kifejezetten megéri összerúgni a port, a szintén obsidianos csiszolatlan gyémántból, avagy az Alpha Protocolból ismerős lehet, akárcsak az eltérő stílusú, olykor harcot kiváltó párbeszédopciók. A grafika a Pillars of Eternity továbbfejlesztett változata, a harc mellett pedig egy további játékmenetbeli párhuzam az onnan átemelt fejleszthető erőd, de főhősünk saját varázslatokat is előállíthat.

A Tyranny első ránézésre tipikus obsidianos szerepjáték, modern külsőbe csomagolt klasszikus játékelemekkel, mindenre kiható párbeszédrendszerrel, valamint kulcsszerepet játszó társakkal és frakciókkal. Valamikor idén, állítólag nem is olyan sokára érkezik, úgyhogy gonoszkodásra felkészülni!

Az Obsidianban mindig bízhatunk, ha klasszikus RPG-vel szeretnénk elütni az időnket, noha a humorhoz is kimondottan értenek (South Park).

E3 2016: VR KÖRKÉP

A VIRTUÁLIS VALÓSÁG NYOMÁBAN

[ÍRTA **POZANDR**] **Előző számunkban már bemutattuk számotokra az idei E3 legfontosabb címeit, de nem minden bejelentés fért bele a júliusi magazinba. A legnagyobb játékos seregszemlén természetesen rengeteg virtuális valóságon alapuló produkciót lelepleztek, ezek legjobbjait emeljük ki most nektek.**

A három nagy VR-platformból már kettő megjelent, az Oculus Rift és a drágább HTC Vive hónapok óta megrendelhető (teszteltük is őket), azonban a PS VR premierjére még egy ideig várni kell. Ennek ellenére a Sony sem volt rest, és tekintélyes mennyiségű címet mutatott be, amiket a PS VR premierje után élvezhetnek majd a játékosok. Egyre inkább úgy tűnik, hogy az otthoni szórakozás meghatározó szegmense lesz a virtuális valóság. Idén már a csillagok között utazhatunk, jövőre pedig az atomkatasztrófa által sújtott Amerikát járhatjuk be egy valódinak tűnő térben.

Scotty és mindenféle felsugárzás nélkül juthatunk el a Star Trek-univerzumba, ahol a VR hihetően építi fel nekünk az Aegis fedélzetét.

ŰRHAJÓRA SZÁLLNI ÉLVEZET

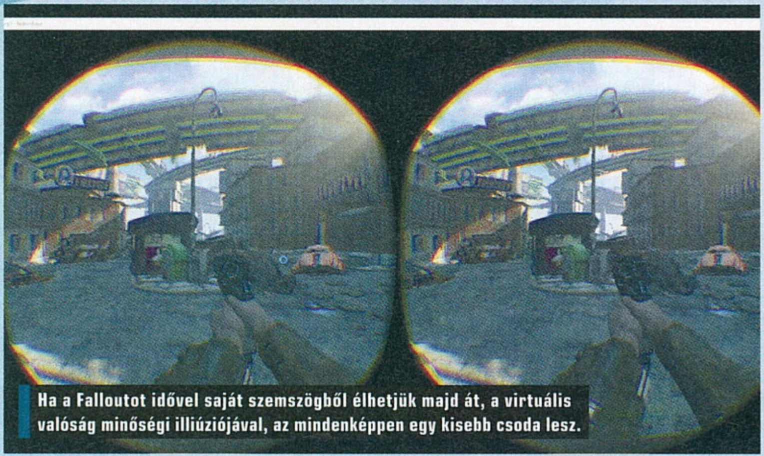
Nem véletlen, hogy sok, az E3-on bemutatott cím a sci-fi köré épül, hiszen a fejlesztők így világokat teremthetnek, még akkor is, ha létező alapanyagokból dolgoznak. A Star Trek: Bridge Crew nem a klasszikus sorozatból építkezik, hanem a J.J. Abrams-féle rebootból. A Red Storm Entertainment alkotása abból a szempontból különleges, hogy nem magányos élményt kínál. Nem egyedül kell szembenézni az űrben található veszélyekkel, hanem csapatként kell együttműködni egy teljesen renderelt környezetben. A játékosoknak a Föderáció hajóján, a U.S.S. Aegis fedélzetén kell szerepet vállalniuk, hogy a vulkániaknak új otthont találjanak. Kapitány akarsz lenni? Megteheted! Mérnök? Nincs akadálya! A játékban felismerhetőek lesznek az ismert univerzum klasszikus jellegzetességei, minden a helyére kerül, így megfelelő minőségű grafika és játékmenet esetén telitalálat lehet a Red Storm játéka. A Star Trek: Bridge Crew nemcsak teljes történetet ígér, de azt is, hogy a csillagbárka teljesen kiismerhető lesz, ám ahogy a valóságban, itt is meg kell tanulni a rendszerek működését.

Ha valaki egy faj áttelepítésénél izgalmasabb élményre vágyik, az EVE: Valkyrie a tökéletes választás. A CCP Games által teremtett univerzumban az élet soha nem áll meg, azonban a Valkyrie, ami az Oculus egyik kezdőcíme volt a szemüveg premierjekor, a tempós, akciódus dogfight küzdelmekre helyezi a hangsúlyt. PS VR-re a játék idén ősszel jelenik meg, ahogy a Bridge Crew is, de tervbe van véve a HTC Vive-verzió is.

FÖLDI KALANDOK

Az egyik legambiciózusabb virtuális valóság projekt, ami jelenleg készül, a Fallout 4 VR. A HTC Vive-ra fejlesztett játék egészen új szintre emel(het)i majd a program által nyújtott élményt. A valós történelemben az emberiséget két alkalom kivételével

Az eddig is nyilvánvaló volt, hogy ha a VR beindul, akkor bizony kő kövön nem marad. Űrharcok testközelből? Az EVE: Valkyrie ezt is elhozza közénk végre.



Ha a Falloutot idővel saját szemszögből élhetjük majd át, a virtuális valóság minőségi illúziójával, az mindenképpen egy kisebb csoda lesz.

A PlayStation VR ma még nem győz meg minket, de akár kellemesen is csalódhatunk majd a tengerek felfedezése és a jövőbeli lövöldözés közben.

szerencsére elkerülte az atomkatasztrófa, de a filmek és videojátékok készítői azt rendszeresen választják témául alkotásaikhoz. Boston és környéke már a 2015-ös eredetiben is lenyűgözően festett, azonban ha mindehhez a Bethesda szakijai hozzáteszik a valódi teret, egy csoda születhet. Ehhez persze a játékmenetet is megfelelő módon át kell szabni. A HTC Vive bal irányítója szolgál majd Pip-Boyként, a jobb pedig a fegyver szerepét tölti be, de ehhez – az E3-as demó szerint – nem rendereltek kezet, így a puskát / egyéb fegyvert csak lebegni látjuk, emiatt pedig tárgyak megfogására (egyelőre) nincs mód. Látszik, hogy még jó néhány dolgot meg kell oldani, de a program a vårós kategóriába esik, reméljük, hogy a Bethesda nem okoz csalódást.

Azok a PC-sek, akik nem akarnak 2017-ig várni egy jó kis VR játékra, örülhetnek, ugyanis a Serious Sam: The Last Hope már a nyár folyamán elérhetővé válik a HTC Vive-on. A Croteam által fejlesztett program ugyanazt az őrült akciót kínálja, mint a sorozat eddigi részei: Samu bácsinak ismét az Earth Defense Force tagjaként kell harcba indulnia Mental démoni seregei ellen. Sam az The Last Hope-ban fejleszthető fegyvereket és egy képességfát is kap, ez pedig nagy segítséget jelent a Föld megmentésében. A feladat teljesítése során számtalan bolygón megfordul majd hősünk, hogy szörnyek ezreit mészárolja le, ezzel elősegítve az emberiség megmaradását. Itt mindennél fontosabb, hogy a pozícionálás jól sikerüljön, mert anélkül könnyen elemózsiává fogunk válni.

Serious Samet eddig is szerettük, szóval nagyon ajánljuk, hogy a VR-változat se legyen rossz, különben mindenkit szétlövünk.

A VR JÖVŐJE AZ E3 UTÁN

Nagyon jó dolog, hogy a VR a mindennapok részévé válik: az októberben megjelenő PlayStation VR-re a Sony ebben az évben 50 játékot tervez kiadni, a fejlesztői környezet pedig megkönnyíti a programozók dolgát. Azonban PC-n pont fordított a helyzet: az Oculus Rift és a HTC Vive két különböző platform. Ez pedig exkluzív címeket jelent, amik a közönséget is megoszthatják. Kérdéses az is, hogy milyen hatással van a technológia az emberi egészségre, képesek vagyunk-e hosszú órákat eltölteni a virtuális térben. Ha a válasz nem, mert a VR rosszullétet okoz, az jelentős károkat okozhat az ipar ezen részének, hiszen ki akarna játék közben elájulni? Nem hiába jelentette ki Palmer Luckey két évvel ezelőtt, hogy a VR-nek emiatt már a rajtkor jónak kell lennie.

Érdemes külön foglalkozni a PS VR-rel is. A Sony már bemutatta, hogy milyenek lesznek a platformra készülő játékok dobozképei, és ebből kiderült, hogy egyes címekhez nemcsak szemüvegre, de esetlegesen Move szettre is szükség lesz. A PlayStation VR Worlds például megköveteli mindkettőt. Ez egy programgyűjtemény, ami bevezeti az embert a virtuális valóság világába. Öt különböző stílusú játékot tartalmaz, egy deszkás sportprogramtól kezdve egészen a sci-fi-lövöldéig. Lövölde lesz a Final Fantasy XV VR Experience is, így azok csalódni fognak, akik azt hitték, hogy majd térben járhatják be Eos világát. Sajnos ennél sokkal egyszerűbb címről van szó. A játék hasonló élményt kínál, mint a régi House of the Deadek a játékteremben, csak itt Prompto bőrébe bújva, a Move segítségével kell elintézni az ellenfeleket. A Batman Arkham VR című program pedig arra ad lehetőséget, hogy mindenki magára ölthesse a denevérköpenyt. Testközelből lehet októberben megtapasztalni, bejárni a Wayne kúriát, a denevérbarlangot, miközben egy gyilkosság megoldását is feladatául kapja a játékos. A Rocksteady ígérete szerint az Arkham VR egy nagyon személyes történetet mesél el, amiben megtalálhatóak lesznek az egész sorozatra jellemző sötét tónusú pszichológiai elemek is. Kíváncsian várjuk!

A HIÁNYZÓK

Az E3-on a Microsoft Xbox One konzolja kimaradt a sorból: VR címek nem lettek rá bejelentve. A redmondi cég azonban bemutatta a Project Scorpio kódnév alatt készülő konzolját, ami 6 teraflopos számítási teljesítményével nevetve meghajtja majd az ilyen címeket. A kiadó valószínűleg a következő E3-on tervezi ellőni a puskaport. A Nintendo pedig úgy tűnik, megvárja, amíg a VR teljesen kiforrott technológia lesz. Egy befektetői találkozón a cég elnöke korábban azt nyilatkozta, hogy a Nintendo érdeklődik a terület iránt, ugyanakkor a készülő NX nem fog kapni VR komponenst. Reggie Fils-Aime az E3 után azt mondta a Bloomberg hírügynökségnek, hogy megvárják azt az időt, amikor kiderül, hogy a VR valóban értéket fog-e képviselni a játékos társadalom számára, hogy elterjed-e olyan mértékben, ami lehetőséget ad arra, hogy megtérüljön a kutatásfejlesztésbe befektetett összeg. Ez pedig mindenképpen helyes lépésnek tűnik, tekintve, hogy a VR még igencsak gyerekcipőben jár.

BEJÁRATOTT NEVEKKEL ELŐRE

A NINTENDO ÉS AZ E3

[ÍRTA **MCMACKO**]

MINT AZT MEGSZOKHATTUK, A NINTENDO E3-AS BEJELENTÉSEI ISMÉT EGY KÜLÖN UTAKON JÁRÓ CÉG KÉPÉT KÖRVONALAZTÁK. A FELHOZATAL EZZEL EGYÜTT SEM MONDHATÓ ROSSZNAK, SŐT AZ ÚJ ZELDA SOHA NEM LÁTOTT MINŐSÉGET KÉPVISELHET, HA MINDEN ÚGY ALAKUL, AHOGY AZT A KIOTÓIAK ÍGÉRIK.

Ivata-szan halálával a Nintendo már soha nem lesz olyan, mint régen volt, ezt pedig a 2016-os E3 is megerősítette. A cég kihagyta a nagyszínpadot, Treehouse előadásai mögé vonulva leginkább az élmény és a közvetlen játékmenet bemutatására helyezte a hangsúlyt. Nem elhanyagolható a tény, hogy a kiotói óriás egy pillanatra sem tekintett a középtávoli vagy annál még messzebbre mutató jövőbe. Az NX (a következő Nintendo-konzol) fel sem bukkant a felhozatalban, de annyi közleményre futotta azért a vállalattól, hogy egy grandiózus ötletük kidolgozása végett kell még várnunk a tényleges leleplezésre. (Ipari források egyébként egy nagyteljesítményű kézi-asztali konzol hibridről szólnak.) A most bemutatott címek viszont tovább menetelnek a Nintendo által korábban kijelölt ösvényeken.

MARIO, PARTIBAN

Nagy meglepetést nem okozott, hogy egy új Paper Mario-epizód rotyog a japánok kondérjában, de mindig szívmelengető látni, hogy a legegyszerűbb gyermeki vágyainkat ültetik játékba a Nintendo fejlesztői. A platformer/RPG hibrid sorozat mindig is a kedves papírmasé karaktereiről és kreatív játékmenetbeli megoldásairól volt híres. A Paper Mario: Color Splash pedig ügyesen keveri a klasszikus megoldásokat a Splatoonból is látott festegetéssel és a Tearawayben is ügyesen használt papírpályás megoldásokkal. A Wii U-ra érkező program meglepően látványos, a tartalom és a szavatosság pedig a korábbi epizódok alapján garantált.

Még kevésbé lepődtünk meg az új Mario Party-epizódon, amely a félelmetesen középszerű Wii U-s kanyar után kézi konzolokra látogat. A Mario Party: Star Rush lényege ismét a multiplayer, de ezúttal a hordozható megközelítésnek köszönhetően nem kell körökre várni, hanem mindig aktívak vagyunk a terepen. Persze a minijátékok ezúttal sem maradhatnak el. Meglepetés, hogy a program kifejezetten csinos küllemmel van felruházva, ami kifacsarja a 3DS kissé elmaradt grafikai hardveréből a maximumot.

ZELDÁSZ

A Nintendo kétségtelenül legnagyobb dobása a The Legend of Zelda: Breath of the Wild bemutatása volt, amely az évek során sokat változott-formálódott. Talán kevésbé látványos, színes-szagos a program vizualitása, mint amit a korábbi évek során láthattunk a bemutatók során, ám rengeteg olyan játékelemet kaptunk cserébe, amire nem is számítottunk. Az óriási terepeken lesz falmászás, lovaglás, siklóernyőzés, favágás, és rengeteg harc – ám a legmegdöbbentőbb mégis az, hogy Link milyen ügyesen használja a különböző fizikai hatásokat. A tűzzel mezőket perzselhetünk fel vagy ellenfeleket terelgethetünk. A deszkák, kövek segítségével hevenyészett, de annál hatásosabb katapultokat rögtönözhetünk. A változatos (havas, tengerparti pálmafás, erdős-mezős) terepeken pedig egy epikus kaland képe körvonalazódik, amely már most rengeteg hardcore játékost meggyőzött arról, hogy egy gépet és mellé egy új Zeldát érdemes lesz beszerezni. Kár, hogy nem előbb jött a Wii U kult-gyanús remeke (amely később NX-re is megjelenik): a polcokra kerülés során már 2017-et fog mutatni a naptárunk...

Az idei E3 egyik legnagyobb durranása a következő Zelda bemutatója volt. Talán nem véletlenül, elvégre a nagy N sorozata szinte minden alkalommal igazi minőséget és élményt jelent.

Akármelyik programot is vesszük górcső alá, nyilvánvaló, hogy játék-kreatívok sokasága izzaszthatja agyzsírját egy-egy újszerű koncepció kiagyalásán. Ilyen ötleteknek pedig továbbra sincsenek híján a japán fejlesztők. Kíváncsian figyeljük majd az új megjelenéseket, amelyekről remélhetően a kedves Guru olvasók sem maradnak le a következő hónapok során.

KORÁBBI PC GURU MAGAZINOK MÁR 600 FT-TÓL A PC GURU WEBSHOPBAN.

www.shop.pcguru.hu

CSILLAGÓK, CSILLAGOK, SZÉPEN RAGYOGJATOK

[ÍRTA CHRIS] Mit szólnál, ha valaki azt mondaná, elkészíti a világ legjobb és legnagyobb szerepjátékát, ami olyan lesz, mintha a Wing Commandert, a Mass Effectet és a World of Warcraftet gyúrnák egybe? Ha te is hasonlóan realista vagy, mint én, akkor valószínűleg csak legyintenél egyet, hiszen ígéretekkel már tele a padlás. De mi van akkor, ha tényleg igazat mondott az illető?

Hitegetésünk 2012 októberében kezdődött. Több mint egy évtizednyi csend után ekkor állt először a közönség elé Chris Roberts, aki 1990-ben megalkotta a Wing Commander című játékot. Erről azt kell tudni, hogy egy elképesztően sikeres, űrhajós félszimulátor volt. Készült is hozzá 11 folytatás és kiegészítő, valamint közel tucatnyi mellékágat növesztett, kezdve a Wing Commander Academytől egészen a Privateer 2-ig.

ÁLOMBÓL VALÓSÁG

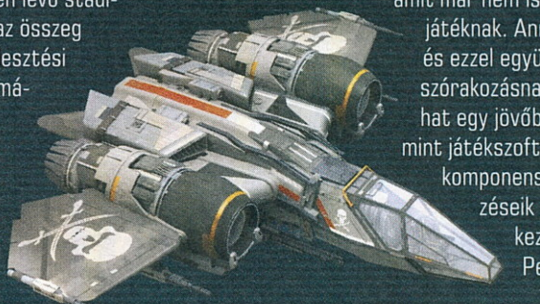
Aztán Kickstarterre került a projekt, és nagyon úgy tűnt, hogy ezek a hihetetlen ígéretek sokak számára mégsem annyira hihetetlenek, és pillanatok alatt összejött – most már tudjuk, hogy alaposan alulkalkulált – 1 millió dollár a játékra. Az első millió után pedig jött a második, aztán a harmadik, a negyedik, most pedig ott tartunk, hogy a még el sem készült Star Citizenre lapzártánkig 117 476 028 dollár, azaz majdnem

Hogy mi a Star Citizen? Nos, a Witcher, a WoW, a Mass Effect és az Elite összegyúrva. Nem vicc.

Nem csoda hát, hogy ezek után, mikor Chris Roberts kiállt a Gamescomon és bejelentette, hogy elkészíti a Star Citizent, felrobbant az internet.

Ez persze annak is köszönhető volt, hogy Roberts olyan ígéreteket tett, melyek hallatán még a szimulátorokra fittyet hányó játékosok is elámultak, és Peter Molyneux, a Fable és a Black & White atyja is csak gyenge, füllentő kezdőnek tűnt hozzá képest.

33,5 milliárd forint gyűlt össze, amiből egész pofás kastélyokat és luxusjachtokat lehetne venni a kertben lévő stadionunk mellé. Így most ez az összeg a negyedik legnagyobb fejlesztési költséggel járó címet adományozta a Star Citizennek, és hol van még a megjelenés? Olyannyira lelkesek lettek a játékosok, hogy volt köztük olyan, aki már kettőt is vett a



ADATOK

KIADÓ
Cloud Imperium Games

FEJLESZTŐ
Cloud Imperium Games

MŰFAJ
űrszimulátor

MEGJELENÉS
nincs információ

STÍLUSMINTA

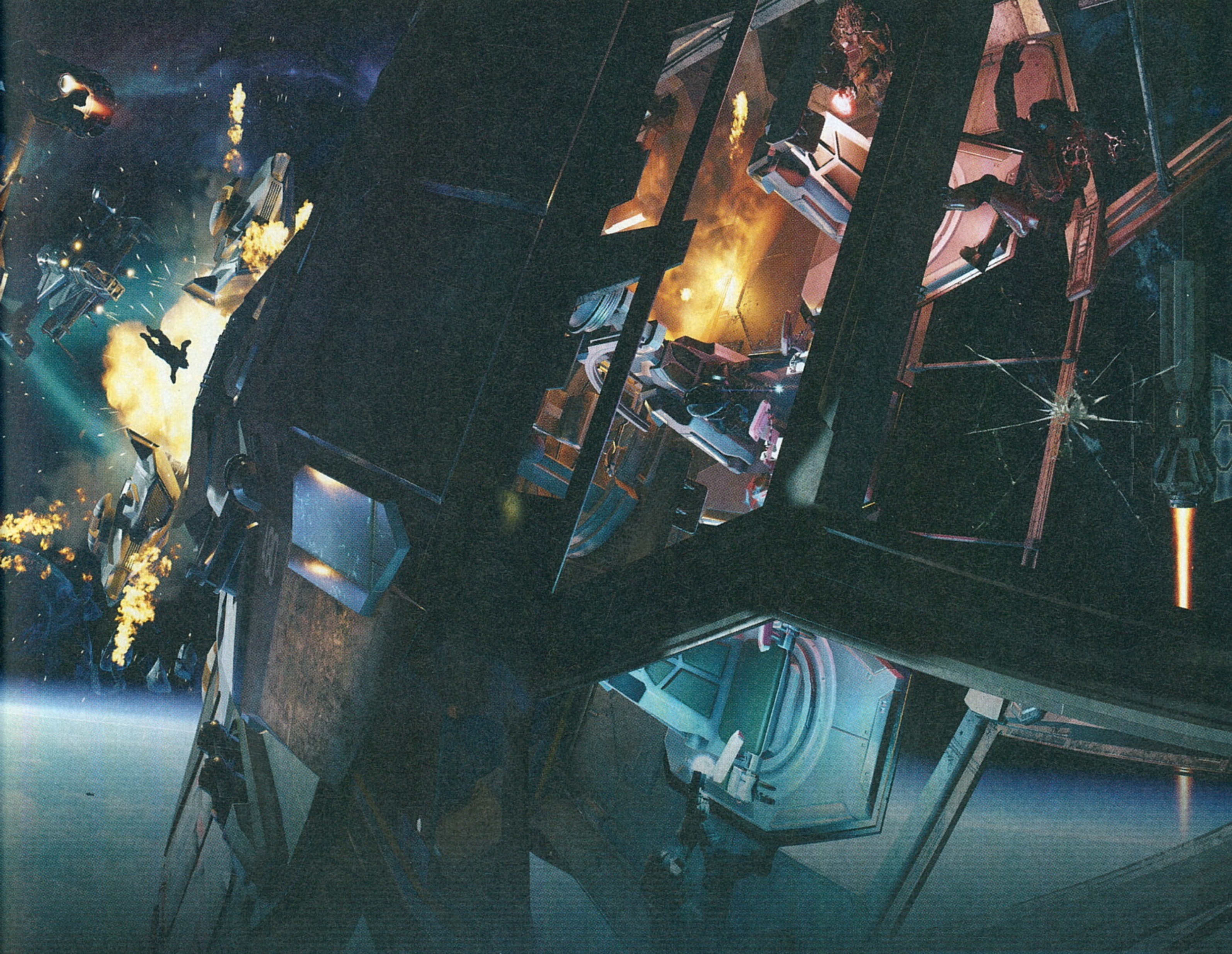
Wing Commander
1990 (ORIGIN SYSTEMS)

Elite: Dangerous
2014 (FRONTIER DEVELOPMENTS)

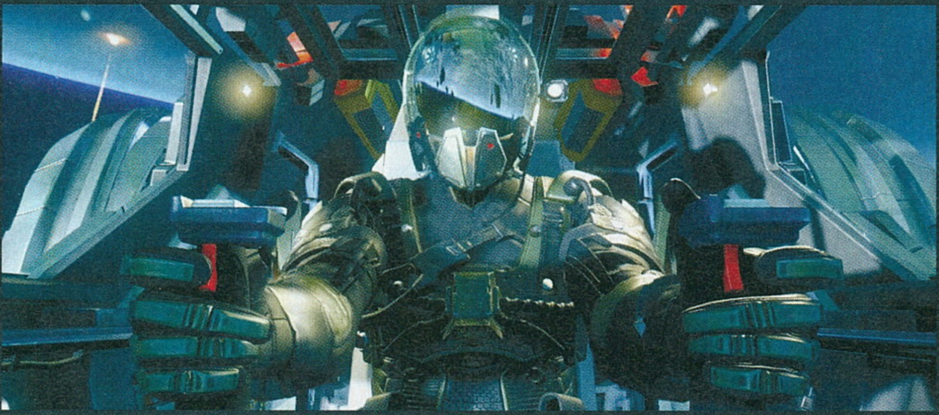
legdrágább, azaz a 19 000 dolláros (5,4 millió forintos) csomagból, ami tartalmazza az összes vezethető űrhajót. Ezek után persze minden sokkal hihetőbbnek hangzott számunkra, amit a készítők mondtak. Ennyi pénzt látva még azt is elhittük volna Roberts csapatának, ha bejelentik, hogy mostantól inkább valódi űrhajókat építenek, mert feltalálták a térhajlító hajtóművet.

AZ ÉLET ÉRTELME: 42

Na de mitől olyan hihetetlen a Star Citizen? Mi az, amit nem akartunk elhinni, mégis szinte vakon öntötték bele a pénzt a játékosok? Nos, a Star Citizen voltaképpen egy hatalmas, több komponensből álló szuperprodukció lesz, amit már nem is igazán nevezhetünk játéknak. Annyira nagy, összetett és ezzel együtt sajnos időrabló szórakozásnak tűnik, ami inkább hat egy jövőbeli életszimulációnak, mint játékszoftvernek. A legfőbb komponensei eredeti elnevezéseik szerint a következők: Squadron 42, Persistent Universe,



A Star Citizen valóban űrhajós játék benyomását kelti, valójában viszont a lenti képen látható pilóta az, akit megszemélyesítünk.



Arena Commander, Star Marine. Ez utóbbi kettő, azaz az Arena Commander és a Star Marine két apróbb modul lesz, amikben a szimulátoros és a belső nézetes lövöldözős akciójátékot tesztelhetjük. Tehát gyakorlatilag két főbb komponensből áll a Star Citizen, melyek egyetlen szimulációban forrnak össze. Kezdjük rögtön az érdekesebbel, ami talán a legtöbb kocajátékost csalogatja magához, ez pedig a Squadron 42! Ez a cím voltaképpen egy egyszemélyes játékmódot takar, amit valahogy úgy kell elképzelni, mintha a hagyományos Wing Commandert ötvöznénk egy olyan modern szerepjátékkal, mint amilyen a The Witcher 3 vagy a Mass Effect 3. Ennek a modulnak a fejlesztése szinte teljesen elszeparálva készül Angliában Erin Roberts, azaz Chris Roberts testvérének vezetésével.

Erinről annyit érdemes tudni, hogy dolgozott az eredeti Wing Commandereken, és vezető producere volt a Starlancernek, ami meglepően sokban hasonlít a most elképzelt Star Citizenre is. A Squadron 42-ban a történet egy elit katonai egység körül forog, ahova pilótának jelentkezünk, hogy megvédjük az Egyesült Földi Birodalmat, az embereket egyre jobban fenyegető támadásoktól (hogy kik és miért

A BOTKORMÁNY MÖGÖTT...

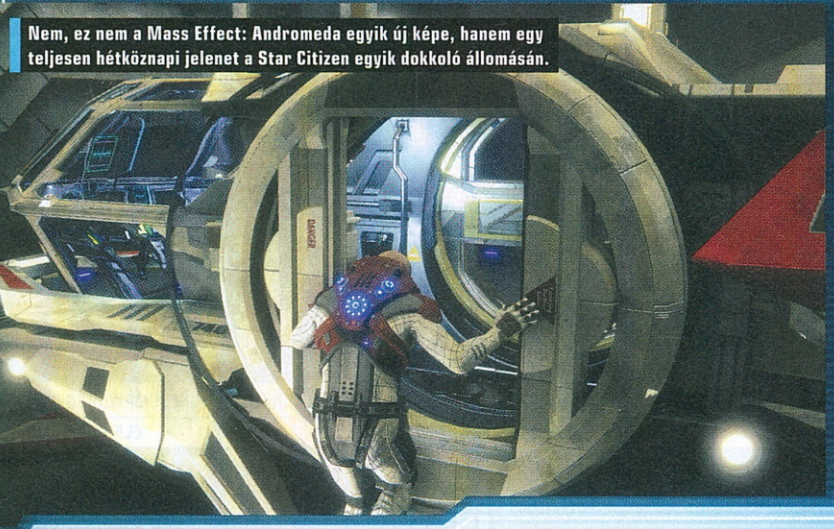
A STAR CITIZENBEN MINDEN ŰRHAJÓGYÁRTÓ VÁLLALAT EGYEDI INTERFÉSZT TESZ A SAJÁT GÉPEIBE, EZEK PEDIG MIND A JÁRMŰ MODELLJÉNEK RÉSZEI, NEM KÜLÖNÁLLÓ VIZUÁLIS ELEMEK. A LENT LÁTHATÓ BERENDEZÉSEK AZONBAN MINDEN HAJÓBAN FELLELHETŐK LESZNEK.

1. A HAJÓD ÉS A PAJZSRENDSZERED ÁLLAPOTA
2. ENERGIACSOPORTOK ELOSZLÁSA
3. FEGYVERRENDSZEREK
4. RAKÉTARENDSZEREK
5. RADAR
6. A CÉLPONT ÉS ANNAK ÁLLAPOTA
7. ELTÁROLT CÉLPONTOK

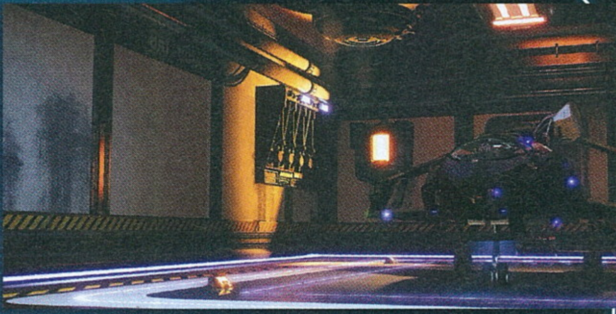
támadnak, majd megtudjuk a megjelenéshez közeledve). A Squadron 42-t három fejezetre bontva kapjuk meg, melyek közül az első még 2016 végéig befuthat (konkrét megjelenés nincs, de égre-földre esküdöznek a srácok, hogy idén kész lesz). Ebben a játékmenet a szokásos szerepjátékos elemekkel igyekszik majd elkápráztatni és jó pár órára lekötni minket (20 órányi kaland biztosan vár ránk az első részben), tehát kapunk egy hatalmas nyitott világot, közel 70 küldetést, miközben megismerkedhetünk rengeteg NPC-vel. Ha hihetünk az ígéreteknek, hasonlóan érdekes és változatos küldetésekre számíthatunk, mint mondjuk a The Witcher 3-ban. A legtöbb misszió tehát aprólékosan kidolgozott, összetett és minőségi lesz, amiket akár többféleképpen is befejezhetünk, attól függően, hogy milyen válaszokat adunk egyes párbeszédekben, vagy hogyan döntünk a harci helyzetekben. A naprendszerek és a bolygók közt bármikor szabadon repkedhetünk, űrállomásokra vagy hatalmas űrhajóhordozókra szállhatunk le, de a planétákon található városokba is ellátogathatunk majd. Külön érdekesség, hogy utunk során sima civilből polgárrá, vagy magasabb rangú tisztté válhatunk, azaz különféle társadalmi rangokat gyűjthetünk be, ami hatással lesz a Persistent Universe-ben betöltött szerepünkre is (erről később).

Ez már önmagában is csábítóan hangzik, de a Squadron 42-t filmszerű animációk teszik majd még hitelesebb szórakoztatótermékké, amitől még inkább elmosódik a határ a játék- és a filmipar közt. Ha emlékszik még valaki közületek a Wing Commanderre, vagy látott már belőle jeleneteket, akkor tudja, hogy a játékmenete azért is számított különlegesnek és forradalminak, mert tele volt átvezető videókkal, melyekben olyan remek színészek brillíroztak, mint Mark Hamill, Malcolm McDowell vagy John Rhys-Davies. Jó hír, hogy hasonló filmbetétekkel lesz tarkítva a Squadron 42 is. Ezeket persze a kor követelményeinek megfelelően már a legújabb motion capture technológiával rögzítik, melynek hála a színészek legapróbb arcmozdulatai is megelevenednek a számítógép képernyőjén. Hogy csak a legismertebb neveket említsük, a színészek közt újra feltűnik majd Mark Hamill és

A Star Citizen világában nem csak kopár planéták és forró csillagok, de hatalmas, bolygófelszíni városok is találhatók, tele felfedeznivalóval.



Nem, ez nem a Mass Effect: Andromeda egyik új képe, hanem egy teljesen hétköznapi jelenet a Star Citizen egyik dokkoló állomásán.



MIT HOZ A KÖZELJÖVŐ

A Star Citizennek most is tart az alfatesztje, ennek jelenlegi verziója a 2.4.5. Ez már tartalmazza az Arena Commander kezdetleges formáját, és ízelítőt kapunk benne a Persistent Universe-ből, amely egyelőre egyetlen bolygóra és annak környezetére van korlátozva. A közeljövőben érkezik a 2.5, amit már nagyon lelkesen várnak a rajongók, ugyanis ebben végre megmutatkozik a Star Marine modul, amiben FPS módban lövöldözhetnek egymásra a játékosok. Ehhez később érkeznek majd frissítések, javítanak a teljesítményen, majd a 2.7-es verzióban végre mi is ráléphetünk egy-egy procedurálisan generált bolygóra. És ez még mindig csak az alfafázis...

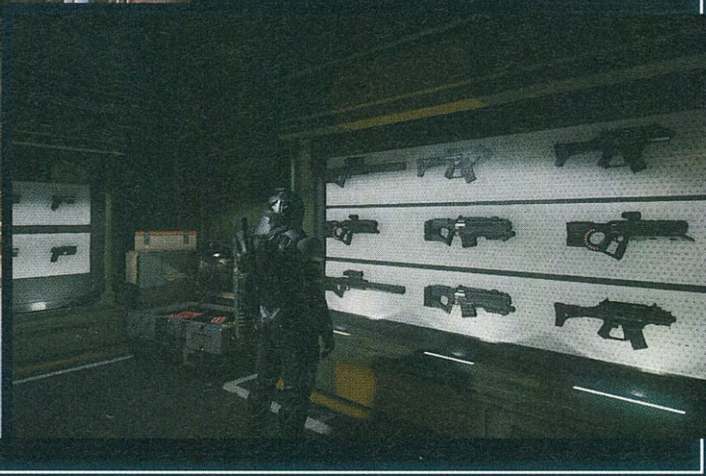
John Rhys-Davies, valamint fontosabb szerepet kap Gillian Anderson és Gary Oldman is. Gary Oldmannel egyébként már elkészült egy jelenet, amiben földi politikusokat igyekszik meggyőzni a háború fontosságáról. Ez egészen elképesztő és életszerű lett – megtekinthetitek a Star Citizen hivatalos YouTube-csatornáján.

DE MILYEN JÁTÉK IS A STAR CITIZEN?

A változatosság és a magas szórakoztatófaktor tehát adott, de ami igazán különlegessé teszi mindezt, az a nyitott, összefüggő szimuláció, amihez foghatót még nem sikerült alkotnia senkinek sem. Sokan úgy gondolják, hogy a Star Citizen voltaképpen egy űrhajószimulátor, ami igaz is, meg nem is. Ha pontosak akarunk lenni, a Star Citizent jóval inkább nevezhetjük pilótaszimulátornak. Ebben a játékban ugyanis nem az űrhajót irányítjuk, hanem annak pilótáját, akinek az űrhajóját valahogy úgy kell elképzelni, mint egy MMORPG-ben a hátast, amivel közlekedhetünk, és persze ezúttal már lövöldözhetünk is. Egy olyan „hátast", aminek fegyverrendszerét, meghajtómoduljait, rakterét kibővíthetjük, fejleszthetjük, és tucatnyi módon variálhatjuk, de voltaképpen az egész csupán egy közlekedési eszköz pilótánk számára. Ebbe az eszközbe pedig bármikor be- vagy kiszállhatunk, tehát akár egy űrbázisra történő dokkolás közepén is felállhatunk a pilótaszékből és kiugorhatunk a hátsó csapóajtón, ha úgy tartja kedvünk, ami után minden folytatódik tovább, mintha mi sem történt volna. Persze az űrhajónk azután, hogy elhagytuk a fedélzetét, továbbsodródik majd a végtelenbe, de mi a pilótát irányítva akár újra beszállhatunk a gépbe, vagy beleszörfölhetünk a Napba is. Tehát voltaképpen egy FPS/űrszimulátor hibridet kapunk, amiben a két stílus szorosan jár majd kéz a kézben, úgy, hogy egy megszakítás nélküli teljes univerzum képét tárja elénk.

Túlságosan hihetetlenül hangzik mindez? Igen, annak. Képzeld el, hogy járkálsz a Mass Effectben egy városban, csak épp FPS-nézetben! Ott vannak melletted a társaid, akiknek saját történetük, saját küldetéssorozatuk van, segítenek a nagyobb űrhajók irányításában és a harcok során. Belebotlotok egy csapat ellenfélbe, lelövitek őket, de aztán menekülnötök kell, ezért elfuttok a kikötőben hagyott űrhajótokhoz. Felmásztok a fedélzetre, beültök a székekbe, bekapcsoljátok a hajtóműveket, majd felrepültök onnan és pár perc múlva már egy másik naprendszer felé veszitek az irányt. (Cikkünk folytatódik a 32. oldalon!)

És igen, ebben a játékban még lövöldözni is lehet, hiszen a játékos nem csak egy űrhajóst, hanem egy hús-vér csillagpolgárt személyesít meg.



ŰRHAJÓ-KATALÓGUS

Ezen a két oldalon azokat a hajókat mutatjuk be, amik valamilyen formában már biztos benne lesznek a Star Citizenben. A legtöbbet természetesen vezethetjük is, eltéréseik pedig mutatják, milyen változatos világra számíthatunk.

300I – 20 085 KG

GYÁRTÓ: ORIGIN JUMPWORKS GMBH
TÍPUS: TÚRA

315P – 20 085 KG

GYÁRTÓ: ORIGIN JUMPWORKS GMBH
TÍPUS: FELDERÍTŐ

325A – 20 085 KG

GYÁRTÓ: ORIGIN JUMPWORKS GMBH
TÍPUS: ELFOGÓ VADÁSZ

890 JUMP – 202 500 KG

GYÁRTÓ: ORIGIN JUMPWORKS GMBH
TÍPUS: LUXUS TÚRAHAJÓ

ANVIL CRUCIBLE – 525 500 KG

GYÁRTÓ: ANVIL AEROSPACE
TÍPUS: JAVÍTÓ

AURORA CL – 7 560 KG

GYÁRTÓ: ROBERTS SPACE INDUSTRIES
TÍPUS: KERESKEDŐ

AURORA LX – 7 550 KG

GYÁRTÓ: ROBERTS SPACE INDUSTRIES
TÍPUS: FELDERÍTŐ/KERESKEDŐ

AVENGER STALKER – 18 500 KG

GYÁRTÓ: AEGIS DYNAMICS
TÍPUS: ELFOGÓ/FEJVADÁSZ

BUCCANEER – 14 000 KG

GYÁRTÓ: DRAKE INTERPLANETARY
TÍPUS: ELFOGÓ VADÁSZ

CARRACK – 180 000 KG

GYÁRTÓ: ANVIL AEROSPACE
TÍPUS: FELDERÍTŐ

CATERPILLAR – 84 516 KG

GYÁRTÓ: DRAKE INTERPLANETARY
TÍPUS: SZÁLLÍTÓ

CONSTELLATION ANDROMEDA – 80 530 KG

GYÁRTÓ: ROBERTS SPACE INDUSTRIES
TÍPUS: MULTIFUNKCIÓS

CONSTELLATION AQUILA – 80 550 KG

GYÁRTÓ: ROBERTS SPACE INDUSTRIES
TÍPUS: FELDERÍTŐ

CONSTELLATION PHOENIX – 81 000 KG

GYÁRTÓ: ROBERTS SPACE INDUSTRIES
TÍPUS: LUXUS TÚRAHAJÓ

CUTLASS BLACK – 33 000 KG

GYÁRTÓ: DRAKE INTERPLANETARY
TÍPUS: KATONAI/JÁRŐR

CUTLESS RED – 36 000 KG

GYÁRTÓ: DRAKE INTERPLANETARY
TÍPUS: MENTŐ

DRAGONFLY YELLOWJACKET – 1 000 KG

GYÁRTÓ: DRAKE INTERPLANETARY
TÍPUS: ULTRAKÖNNYŰ ŰRROBOGÓ

ENDEAVOR – 1 000 000 KG

GYÁRTÓ: MUSHASI INDUSTRIAL
TÍPUS: KUTATÓPLATFORM

ESPIRIA GLAIVE – 29 387 KG

GYÁRTÓ: VANDUUL
TÍPUS: KÖZEPES VADÁSZ

F7A HORNE – 21 948 KG

GYÁRTÓ: ANVIL AEROSPACE
TÍPUS: CIVIL LÉGITÁMOGATÓ

F7C-S HORNET GHOST – 22 370 KG

GYÁRTÓ: ANVIL AEROSPACE
TÍPUS: BEHATOLÓ

FREELANCER – 26 000 KG

GYÁRTÓ: MUSHASI INDUSTRIAL
TÍPUS: KERESKEDŐ

FREELANCER MAX – 32 000 KG

GYÁRTÓ: MUSHASI INDUSTRIAL
TÍPUS: SZÁLLÍTÓ

FREELANCER MIS – 30 000 KG

GYÁRTÓ: MUSHASI INDUSTRIAL
TÍPUS: KATONAI

GENESIS

275 625 KG
GYÁRTÓ CRUSADER INDUSTRIES
TÍPUS: UTASSZÁLLÍTÓ

GLADIATOR

26 000 KG
GYÁRTÓ ANVIL AEROSPACE
TÍPUS: BOMBÁZÓ

GLADIUS

16 000 KG
GYÁRTÓ AEGIS DYNAMICS
TÍPUS: JÁRŐR/VADÁSZ

HERALD

18 000 KG
GYÁRTÓ DRAKE INTERPLANETARY
TÍPUS: FUTÁR

HULL A CARGO

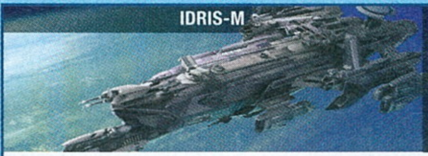
14 303 KG
GYÁRTÓ MUSHASI INDUSTRIAL
TÍPUS: SZÁLLÍTÓ

HULL C CARGO

298 419 KG
GYÁRTÓ MUSHASI INDUSTRIAL
TÍPUS: SZÁLLÍTÓ

HULL E CARGO

3 241 052 KG
GYÁRTÓ MUSHASI INDUSTRIAL
TÍPUS: SZÁLLÍTÓ

IDRIS-M

1 610 110 KG
GYÁRTÓ ANVIL AEROSPACE
TÍPUS: FREGATT

JAVELIN CLASS DESTROYER

NINCS ADAT
GYÁRTÓ AEGIS DYNAMICS
TÍPUS: HORDOZÓ

KARTHU-AL

15 308 KG
GYÁRTÓ XI'AN
TÍPUS: KÖNNYŰ VADÁSZ

M50 INTERCEPTOR

12 000 KG
GYÁRTÓ ORIGIN JUMPWORKS GMBH
TÍPUS: VERSENY / ELFOGÓ

MERCHANTMAN

811 395 KG
GYÁRTÓ BANU
TÍPUS: KERESKEDŐ

MUSTANG DELTA

13 000 KG
GYÁRTÓ CONSOLIDATED OUTLAND
TÍPUS: VADÁSZ

MUSTANG GAMMA

13 000 KG
GYÁRTÓ CONSOLIDATED OUTLAND
TÍPUS: VERSENY

ORION

5 400 000 KG
GYÁRTÓ ROBERTS SPACE INDUSTRIES
TÍPUS: BÁNYÁSZ

P-52 MERLIN

6 000 KG
GYÁRTÓ KRUGER INTERGALACTIC
TÍPUS: ELFOGÓ VADÁSZ

P-72 ARCHIMEDES

6 000 KG
GYÁRTÓ KRUGER INTERGALACTIC
TÍPUS: MULTIFUNKCIÓS

PROSPECTOR

48 956 KG
GYÁRTÓ MUSHASI INDUSTRIAL
TÍPUS: BÁNYÁSZ/TALAJKUTATÓ

RECLAIMER

600 000 KG
GYÁRTÓ ANVIL AEROSPACE
TÍPUS: RONCSVADÁSZ

REDEEMER

42 000 KG
GYÁRTÓ REDEEMER
TÍPUS: CSATAHAJÓ

RELIANT KORE

18 750 KG
GYÁRTÓ MUSHASI INDUSTRIAL
TÍPUS: KÖNNYŰ SZÁLLÍTÓ

RELIANT SEN

18 750 KG
GYÁRTÓ MUSHASI INDUSTRIAL
TÍPUS: KUTATÓ

RETALIATOR

188 000 KG
GYÁRTÓ AEGIS DYNAMICS
TÍPUS: NEHÉZBOMBÁZÓ

STARFARER

350 000 KG
GYÁRTÓ MUSHASI INDUSTRIAL
TÍPUS: ÚJRATÖLTŐ/SZÁLLÍTÓ

STARFARER GEMINI

350 000 KG
GYÁRTÓ MUSHASI INDUSTRIAL
TÍPUS: KATONAI SZÁLLÍTÓ

VANDUUL SCYTHE

29 387 KG
GYÁRTÓ VANDUUL
TÍPUS: KÖZEPES VADÁSZ

VANGUARD WARDEN

45 000 KG
GYÁRTÓ AEGIS DYNAMICS
TÍPUS: NAGY HATÓTÁVOLÁGÚ VADÁSZ

EZZEL JÁTSZUNK:

STAR CITIZEN

A Star Citizenről Chochóval egy „Ezzel játszunk”-videót is készítettünk, a jobb oldali QR-kóddal megnézhetitek!

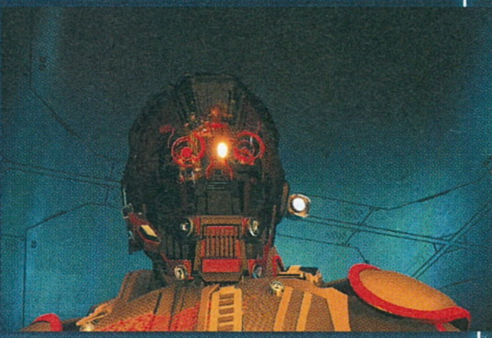
Az összes használható csillaghajó kidolgozott belső térrel fog rendelkezni: bármikor felállhatunk a pilótafülkéből, hogy körbejárjuk a monstrumot.

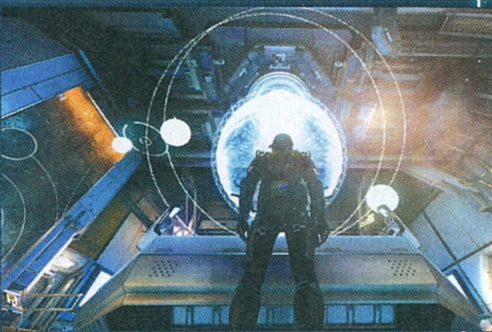
Mindezt úgy, hogy nincs töltés, nincs megszakítás, az egész egy nyitott világ, aminek te is részese lehetsz. A látványról közben a CryEngine gondoskodik, amitől minden olyan elképesztően néz ki, hogy nem hiszel a szemednek. Elég csak pár pillantást vetni a jelenleg még alfa állapotú, de már játszható Star Citizenre, és látszik, hogy bizony rendkívül szakértő grafikusok és modellezők dolgoznak alatta. Egyszerűen gyönyörű.

A KÖZÖS ÁLLANDÓ

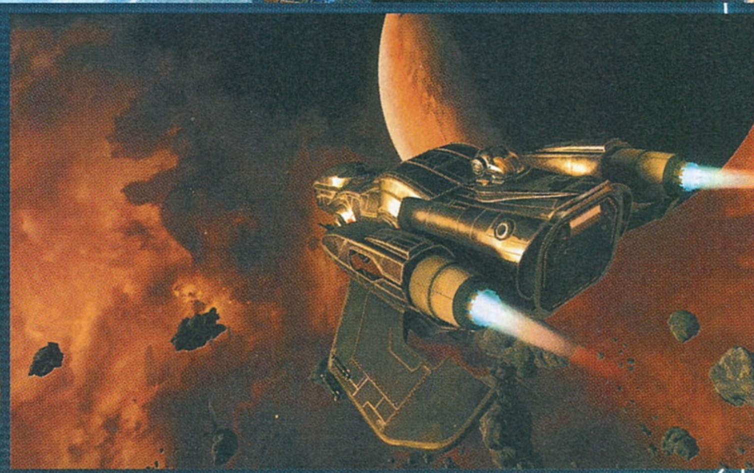
A Squadron 42 végigjátszása után léphetünk majd be a játék másik nagy területére, amibe „csak” felvezetőt tart számunkra az egyszemélyes kampány. Ez pedig nem más, mint az állandó univerzum, azaz a Persistent Universe. Ezt úgy kell elképzelni, mintha a Squadron 42-ből kivennénk az összes főküldetést és sztorit, megsokszoroznánk a bejárható területet, betennénk helyettük egy rakás napi- és előre generált küldetést, és az egészet kinyitnánk az összes Star Citizen játékos számára. Igen, tulajdonképpen itt már egy MMO-játékról beszélhetünk, amelyben lényeges különbség az, hogy szabad kezet kap a játékos abban, hogy kit alakít az univerzumban. Folytathatjuk katonai karrierünket, és gyilkolászhatjuk a betolakodókat a peremvidéken. Lehetünk pénzéhes kalózok, akik más játékosok űrhajóit csáklyázzák meg és igyekeznek kifosztani azokat (pfúj!). Vagy te inkább a becsületes pénzszerzést választod? Nem gond, lehetsz kereskedő, aki árufuvarozásból biztosítja napi betevőjét. Lehetsz rendfenntartó, fejvadász vagy akár versenyző is, a döntés a te kezedben van, hogyan akarsz boldogulni ebben a világban. Persze nem kell megijedni, az Elite-hez és a No Man's Sky-hoz képest csak egy „apró” világot kapunk majd, ami közel 100 naprendszert foglal magába, de ezt bejárni is több száz órába telhet, szemben a Squadron 42 egy-két maroknyi csillagrendszerével.

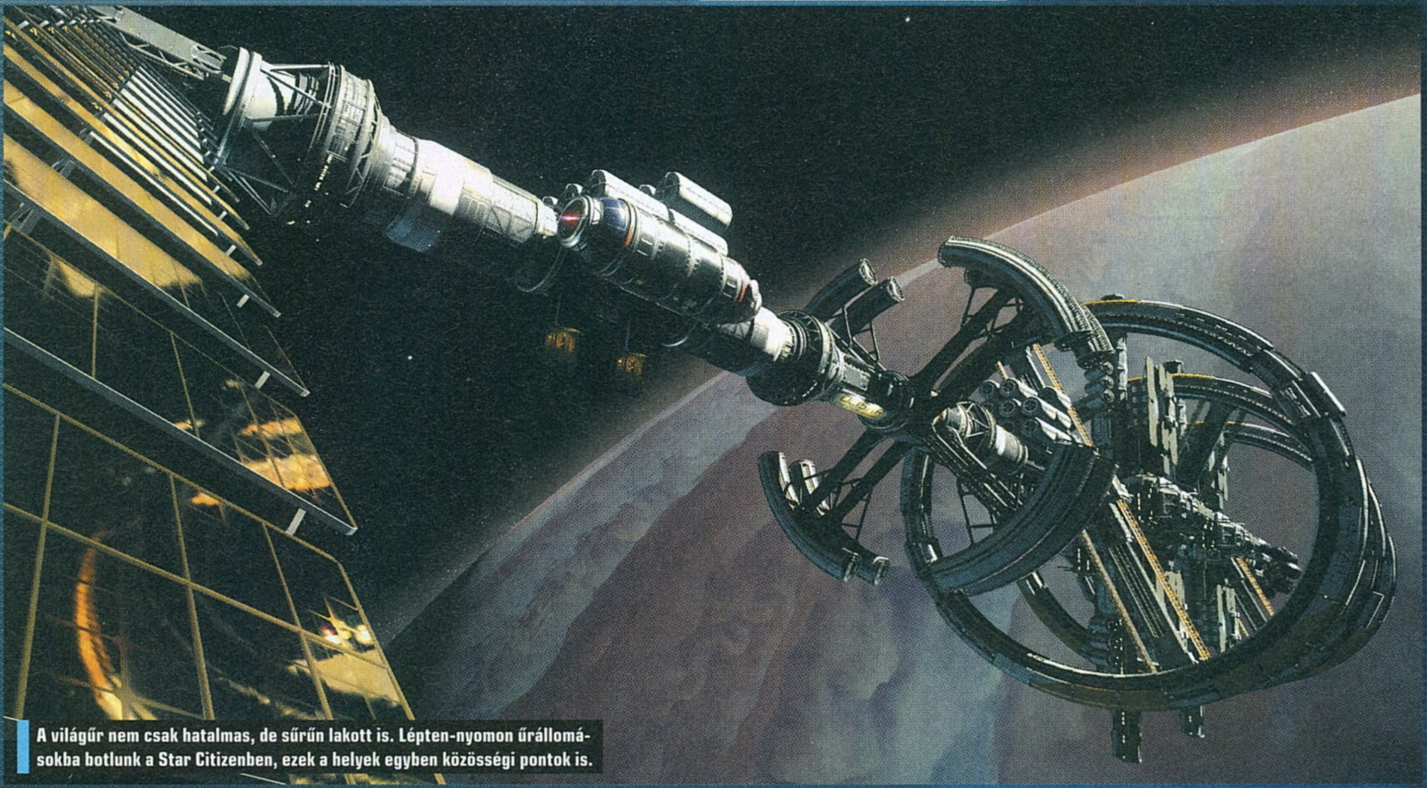
A választott „szakmáinkat” leginkább űrhajóink típusa határozza meg, melyek terén hatalmas





A harcnak is nagy szerep jut, igaz, a játékoson múlik, hogy mennyire veti bele magát a galaktikus küzdelmekbe. Egyes hajók nem is alkalmasak erre.



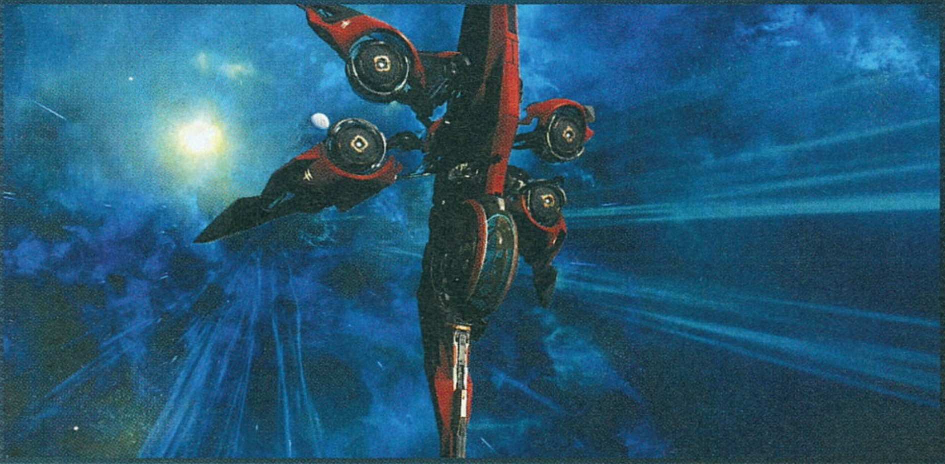


A világűr nem csak hatalmas, de sűrűn lakott is. Lépten-nyomon űrállomásokba botlunk a Star Citizenben, ezek a helyek egyben közösségi pontok is.

számmal büszkélkedhet már most is a játék (ebből a felhozatalból láthattok egy ízelítőt cikkünk középső két oldalán). Jelenleg közel 80 féle hajóról tudunk, ami nagy valószínűséggel bekerül a Star Citizenbe, ezek pedig nemcsak méretükben, hanem kategóriájukban is jelentősen eltérnek egymástól. Akadnak kifejezetten versenyzésre szánt darabok, felfedezőhajók (igen, nekünk kell a naprendszerek közötti féregjáratokat felfedeznünk, mielőtt utazhatunk egyikből a másikba), bányászatra berendezett gépek vagy luxus utasszállítók, melyek közt egészen nagy különbségek vannak. Hogy csak egy apróságot említsünk: egy vadászgép esetében a pilótakabinba gyorsabban beszállhatunk az oldalsó létrát leeresztve, míg egy teherhajón külön nyitható a raktér, amin keresztül eljuthatunk a pilótakabinba. Természetesen nagyobb hajókat is szerezhetünk, melyekre a kikötőkben komplett legénységeket verbuválhatunk, akik működtetik a gépházat vagy a külső fegyverrendszereket. De akár játékostársainkkal is megoszthatjuk az üléseinket és a kabinjaikat – tulajdonképpen nem túloztunk a cikk elején, amikor azt mondtuk, hogy a Star Citizennel egy életszimulációt kapunk, nem pedig játékot.

MIT HOZ A TÁVOLI JÖVŐ

Ahogyan egy masszív, többszereplős játéktól elvárható, a Star Citizen hatalmas tartalommal várja majd a játékosokat a Squadron 42-n túl. Új naprendszereket, új küldetéseket, új tartalmakat kapunk a megjelenés után is, melyeket egyelőre úgy tűnik, hogy nem is fognak bejelenteni, hanem a játékosoknak kell ezeket megtalálni és felfedezni. Aki például elsőként felfedez egy új naprendszert, az is el is nevezheti majd. Kapunk úgynevezett közösségi célokat is, melyeket a játékosoknak együttes erővel kell elérni, illetve később háborúk és komoly csaták is várnak ránk, amennyiben szívünkön viseljük galaxisunk sorsát.



MIKOR, HOGYAN, MENNYIÉRT?

A kérdés már csak az, hogy mindez valóban elkészül-e időben, vagy még 2-3 évet kell várnunk arra, hogy legyen belőle valami. Biztosak vagyunk abban, hogy az októberben megrendezésre kerülő CitizenConon sokkal több minden kiderül a megjelenésről, illetve annak fázisairól. Azt viszont már most tényként kezelhetjük, hogy először a Squadron 42 első epizódja érkezik, majd csak ezután kapjuk kézhez a MMO-s részt.

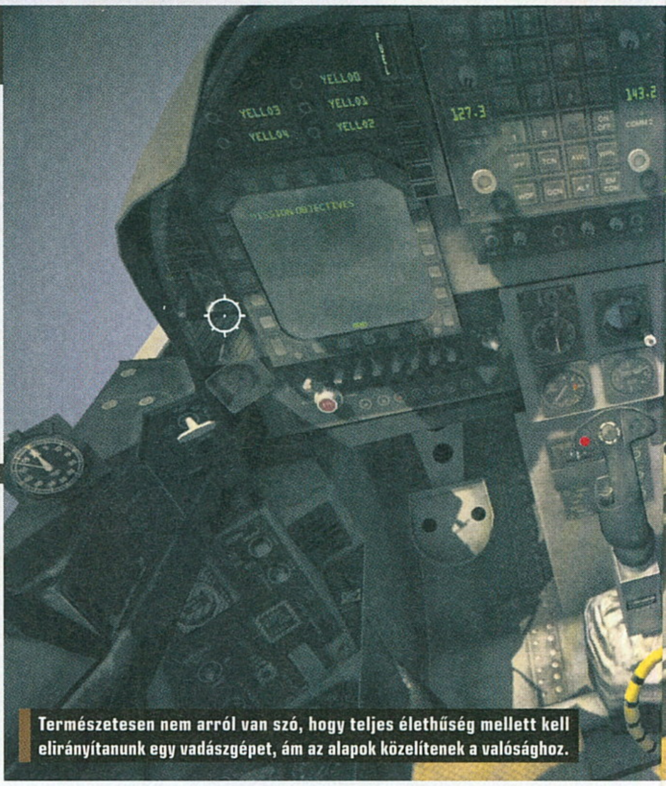
A játékot már most többféle csomagban, úgynevezett Game Package-ben lehet megvenni, ezek 57 dollártól a csillagos égig terjednek, attól függően, mi van bennük. A Squadron 42-t és a Persistent Universe-t is tartalmazó legolcsóbb kiszerelés 76 dollár, azaz nagyjából 21 ezer forint, de ezt még csak a legnagyobb rajongóknak ajánljuk, mert bár bétázhatunk és alfázhatunk vele, a játék még nagyon instabil. Robertsék szerint a jövőben egyenként 45 dollárba kerül majd a Squadron 42 és a Persistent Universe, de ha megveszed az egyiket, a másikat egy 15 dolláros kiegészítőként is letöltheted hozzá – így jön ki a 60 dolláros ár.

Reméljük, hogy már nem kell sokat várnunk a megjelenésre, és a Squadron 42 után gyorsan befut az MMO-s modul is, mert ez a játék, akarom mondani sci-fi életszimuláció, túl csábítóan hangzik ahhoz, hogy csak egy legyintéssel elintézzük. Hallod, Chris Roberts?! Most már elég volt a hitegetésből, bizonyítékokat akarunk látni!

MINDEN HÉTEN ÖBÖLHÁBORÚ

COMBAT AIR PATROL 2™
BATTLE OF HORMUZ

[ÍRTA BULLSEYE] **Ó, a nyolcvanas évek: a diszkó, a hatalmas frizurák és a VHS korszaka, köztük olyan repülős filmeké, mint a Végső visszaszámlálás, Top Gun és a Vasmadarak. Valamint valódi fegyveres konfliktusoké, amelyekből kiindulva jó kis nosztalgiaszimulátort lehet készíteni.**



Természetesen nem arról van szó, hogy teljes élethűség mellett kell elirányítanunk egy vadászgépet, ám az alapok közelítenek a valósághoz.

A Hormuzi-szoros a Perzsa-öbölt az Ománi-öböllel összekötő, mindössze 40 kilométer széles tengerszoros Irán és az Egyesült Arab Emírségek között, amely a világ egyik legfontosabb stratégiai pontja, mivel itt halad át a Föld kőolajkészletének ötöde. Nem csoda, hogy több szimulátorban és stratégiai játékban is felbukkant annak idején, különféle háborúk és összetűzések hadszíntereként. Ahogy az sem, hogy a valóságban is kirobbantak már konfliktusok ezen a területen.

POLITIKAILAG KORREKT HÁBORÚ

1988-ban az Amerikai Haditengerészet és Irán között került sor itt összecsapásra. Igen valószínű, hogy ez az időszak és környezet ihlette a Battle of Hormuz alcímű játékot. Annyi különbséggel, hogy ez alkalommal az USA egy nemzetközi haderő részeként Irán mellett avatkozik be, az ország egy részét elfoglaló Extrémista Forradalmi Erők (ERF) ellen, amely első teendőjeként lezárta a szorost a teherforgalom elől – hiszen hogyan máshogy haragíthatnák magukra a fél világot.

Politikai áthallások keresése helyett a mi feladatunk a Bonhomme Richard Expedíciós Csapásmérő Csoport pilótájaként (és később valamilyen okból stratégájaként), hogy megvédjük a szoroson áthaladó hajókat, valamint saját flottánkat az ERF vadászgépeitől, rombolóitól, tengeralattjáróitól, valamint szárazföldi ütegeitől. Erre a feladatra a NATO haderejének teljes választékából valamiért pont egy AV-8B Harrier II-t kapunk. Jó eséllyel a különlegessége miatt esett rá a választás, mivel bár legtöbb harci feladatra akadna jobb választás, a Harrier ekkortájt a nyugati világ egyetlen harci repülőgépe, amely rövidített/függőleges fel- és leszállásra (V/STOL) képes.

SZABAD VÁNDORMADÁR A PILÓTA

Ezt a képességét pedig örömmel használja ki a program minden alkalommal. Már a kiképzés során is csak elvétve találkozunk olyan feladattal, ami nem a felszállással kezdődik, és a landolással ér véget. Mivel az USS Bonhomme Richard nem hagyományos repülőgép-hordozó, esélyünk sincs a kényelmes, teljes pályás fel- és leszállásra. A vertikális mozgás annyira komoly eleme a játéknak, hogy annak, és egyelőre csakis annak három szinten állítható a nehézsége. Apró szépséghibája ennek az elméletnek, hogy a leginkább valósághű fokozatban boldogulhatunk vele a legkönnyebben.

ADATOK

KIADÓ
Sim155 Limited

FEJLESZTŐ
Sim155 Limited

MŰFAJ
Szimulátor

MEGJELENÉS
2016. 06. 06

STÍLUSMINTA

Strike Fighters 2
2008 (THIRD WIRE PRODUCTIONS)

DCS World
2013 (THE FIGHTER COLLECTION)

A Harrier másik jellegzetessége, hogy szubszonikus, a hajótól a célpontig lesz időnk elmélkedni a háború szörnyűségein, vagy készíteni egy kávét, hogy a visszautat is kibírjuk. Amennyiben harcra kerül a sor, az addig komoly szimulátor kicsit árkádosabbra vált – talán az AV-8B sebességhátrányának kiegyenlítésére –, legalábbis a célpontok befogásában. Azonban ez a rész még elég kidolgozatlan a jelenlegi verzióban, így könnyen lehet, hogy ez az összetevő is megkomolyodik hamarosan. Egy olyan szimulátorban, ahol szinte a teljes billentyűzetet fel kell használni a különféle funkciókhoz (kabintető zárása, fúvóka állásszög, HUD és radar módok közötti váltás stb.), ez el is várható.

A fenti elemek nem meglepőek, sőt alapnak számítanak egy Harrierre épülő szimulációban, ahogy például a kissé nehézkes irányítás is, legalábbis a szakértők esküsznek rá, hogy az AV-8B a valóságban is lomhább és esetlenebb, mint egy átlagos vadászgép. Azonban a programnak akad szokatlan, sőt kifejezetten meglepő

McDonnell Douglas AV-8B Harrier II

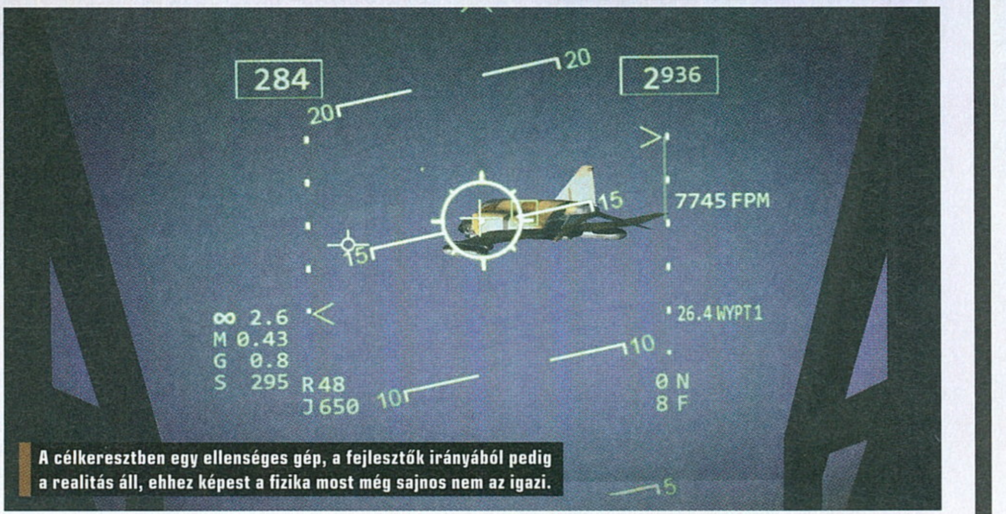
Az Egyesült Királyság légiereje 1957-ben kezdte meg az egy helyből vagy rövid nekifutással fel- és leszállni képes csapásmérő repülő fejlesztését. Az első sikeres próbarepülések felkeltették az USA érdeklődését is. A közös munka eredményeként 1967-ben szállt fel először a Harrier Jump Jet közvetlen légi támogató gép, amit hamarosan nekiálltak áttervezni a Tengerészgyalogság elvárásai alapján. Az erősebb szerkezetet és hajtóművet kapott AV-8B 1985-ben állt szolgálatba, és azóta több fejlesztésen is átesett, hogy az élettartamát meghosszabbítsák. Az USMC 2015-ben elkezdte az átállást az F-35B-re, amit vélhetően 2025-ben fejeznek be. A Szovjetunió saját V/STOL gépe a Yak-38 1976-ban állt szolgálatba, és 1991-ben nyugdíjazták.

eleme is: a küldetéstervező. Minden egyes tanuló- és gyorsbevetés előtt beállíthatunk alapvető tényezőket, a fegyverzetünk összeállításától egészen az időjárásig. Majd pedig megtervezhetjük a gépünk és kísérőink, sőt akár a teljes flotta útvonalát is.

Ez lesz majd az alapja az ígért dinamikus hadjáratoknak, amelyeknél egyszerre játszhatjuk a pilóta és admirális szerepét. Addig azonban elég sokat kell még fejlődnie ennek a szegmensnek, ugyanis jelenleg nagyon nehézkesen kezelhető, és mivel oktatórész sincs hozzá, úgy kell felfedezni a lehetőségeit és hibáit.

SAS 1, PATCH 2!

Úgy tűnik, hogy az Early Access-megjelenéssel a készítők olyan csekket írtak, amelyet a program (még) nem képes beváltani. Ez már a nyitó képsorokból is egyértelmű, ahol a végtelenül részletes AV-8B és a kifejezetten



A célkeresztben egy ellenséges gép, a fejlesztők irányából pedig a realitás áll, ehhez képest a fizika most még sajnos nem az igazi.

dögös festésű F4 Phantom mellett egy krómszínű, textúrázatlan MiG-21 mutogatja magát. Hasonlóan kidolgozatlan a legtöbb hajó is, a szárazföldi épületek leginkább a korai Google Earth elmosott kockáira emlékeztetnek, egyes tereptárgyaknak pedig csak a hiányát látjuk, így például a földi kifutópályák fekete semmik – futófényekkel. Szintén hiányzik a megfelelő AI. Egyelőre mind ellenfeleink, mind a szövetséges gépek hajlamosak

ahogy a program stabilitása is egyre jobb. Ez mondjuk csekély vigaszt jelentett, amikor a felszállás és navigálás nehézségein átesve végre megtaláltam és befogtam a célpontot, majd a rakéta indítására a játék kifagyott.

FELSZÁLLÁSI ENGEDÉLY?

Egyelőre megtagadva. Vagy legalábbis nem javaslom, hogy a támogatókon túl bárki közel 9000 forintot adjon ki a játékért. A kész-

Sokszor írtunk már hasonlót, de örökérvényű igazságról van szó: a CAP 2 jó kis szimulációnak tűnik, ám még nincs kész, csak rajongóknak ajánlható.

villámgyorsan keresztbe fordulni a levegőben, mintha csak driftelni próbálnának, a lehetetlen manővert azonban hamar utoléri a fizikai motor, aminek zuhanás a vége.

Ami működik, abban sincs mindig köszönet. A gép irányítása valamiért eltolja a nézőpontot, mintha a nehézségi erőt akarnák érzékeltetni, azonban ez kizárólag légiharc közben hasznos valamennyire, minden más esetben zavaró, különösen leszálláskor. A kameranézetek közötti hosszú és látványos átmenet pedig könnyen az életünkbe kerülhet a Harrier önkéntelen bukdácsolása miatt, ha nem vagyunk képesek közben irányban tartani vagy túlkormányozzuk.

A jó hír, hogy a fejlesztők gőzerővel dolgoznak a játékon, és jóformán kéthetente érkeznek a frissítések, amelyek már eddig is sok apró (és esetenként vicces) hibát javítottak,

tők nagyon lelkesnek tűnnek, és odafigyelnek a közösségre, aminek az eredménye egy remek szimulátor lehet idővel, addig azonban nemcsak sok idő telhet el, de sok változás is várható. Jelenleg ugyanis a CAP 2 túlságosan is realista és bonyolult ahhoz, hogy az átlag játékosokat megfogja, azonban a keményvonalas DCS tábornak nem elég komoly. Akadt olyan, aki az Ace Combathez hasonlította, ami azért durván sznob túlzás, de nehezen elképzelhető olyan komoly szimuláció, amelyben egy idióta pilóta a rosszul sikerült felszállás után VTOL módban a tengerbe süllyed, majd onnan végül felszáll.

A hasonló esetek miatt a fejlesztőknek erősen át kell gondolniuk az irányt, valamint kiirtani a kismillió bugot, és ahogy a napi játékosok száma elkezd nőni a jelenlegi 4-5-ről, érdemes lesz visszatérni, és körülnézni a szorosban.

ELEMEK HARCOSAI

Initia: Elemental Arena

[ÍRTA ASTRODAVE] OTT ÁLLT A KÉT SEREG EGYMÁSSAL SZEMBEN, A FELSORAKOZOTT HARCOSOK PEDIG TISZTÁBAN VOLTAK VELE, HOGY KEMÉNY CSATA ELÉ NÉZNEK. A MESSZESÉGBE PILLANTVA A TÁVOLBAN HALVÁNYAN LÁTNI LEHETETT AZ ELLENSÉG BÁZISÁT, AZ ODÁIG VEZETŐ ÚT AZONBAN VÉRREL ÉS VERÍTÉKKEL VOLT KIKÖVEZVE.

Az egy bizonyos cél érdekében összeálló, meghatározott mennyiségű főből álló csapatok által vívott küzdelmek (köznyelven szólva MOBA-k) története meglehetősen régre nyúlik vissza. Az egész kaland egy ártatlan, egyedi készítésű térképpel kezdődött: a Starcraft alapjain nyugvó Aeon of Strife-ban a két fél a másik bázisának ledöntéséért harcolt, az egy-egy ügyesebb megmozdulásért kapott nyersanyagból pedig a hősök kisebb-nagyobb fejlesztéseket eszközölhettek. Egy kicsit ugorva az időben a szintén rajongók által előállított Defense of the Ancients tovább építkezett a már lefektetett alapokra, és végérvényesen elvetette a földben a stílus szabályrendszerének magját, melyből számtalan hajtás kelt ki az évek alatt. Egyes készítők továbbra is a valós idejű stratégiákra jellemző felülnézetből láttatják az eseményeket, míg mások a még akciódúsabb külső-, netán FPS-perspektívába ültetik a játékost.

ELEMI ERŐK CSATÁJA

A csapaton belüli kommunikációt és összehangolt manővereket igénylő, belső szemszögű arénaharcos produkciók sora (a máig népszerű Team Fortress 2 egy-két elemét kölcsönvéve) nemrégiben két nagy névvel bővült az Overwatch és a Battleborn képében, így tehát roppant látványos megvalósításra és remek, egyedi ötletekre van szüksége annak, aki a Blizzard alkotása (jelenleg több mint) 10 milliós táborának akár a töredékét is maga mellé kívánja állítani, netán új érdeklődőket óhajtana bevonzani.

Az egyelőre csupán korai hozzáférésű állapotban elérhető Initia mögött álló, angol és egyiptomi bázisú Gentle Ghouls szemmel láthatóan igyekszik valami egyedit alkotni a már javarészt rendelkezésre álló komponensekből. A két egymással versengő (4-4 fős) osztag egyik tagjának bőrébe bújva célunk ezúttal is a másik központi építményének lerombolása lesz, karakterünknek pedig minden kör elején a rendelkezésre álló kristályokból vásárolható elementálok segítségével kölcsönözhetünk jellemet. Nem szükséges tehát megtanulni az egyes hősök tulajdonságait, hanem (például a Counter-Strike-hoz hasonlóan) minden menet előtt a főhadiszállásunkon lévő bolt kínálatából válogatva szerelkezhetünk fel az előttünk álló összecsapásra. A támadásra fókuszálók a négy őselem erejére támaszkodhatnak, ráadásul mindegyik rendelkezik egy elsődleges, valamint egy másodlagos formával is: a

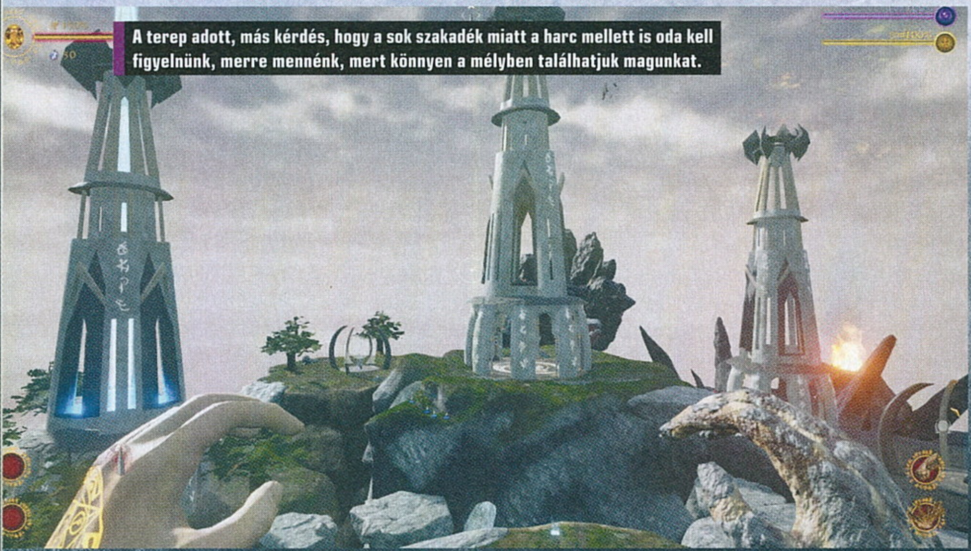
ADATOK

KIADÓ
Gentle Ghouls
FEJLESZTŐ
Gentle Ghouls
MŰFAJ
MMO FPS
MEGJELENÉS
2016. április 29.

STÍLUSMINTA

Counter-Strike
1999 (VALVE)
Dota 2
2013 (VALVE)

BÁR NEHÉZ LABDÁBA RÚGNI A NAGY MOBA-K MELLETT, AZÉRT SZERENCSÉRE MINDIG VANNAK PRÓBÁLKOZÓK.



A terep adott, más kérdés, hogy a sok szakadék miatt a harc mellett is oda kell figyelnünk, merre mennénk, mert könnyen a mélyben találhatjuk magunkat.

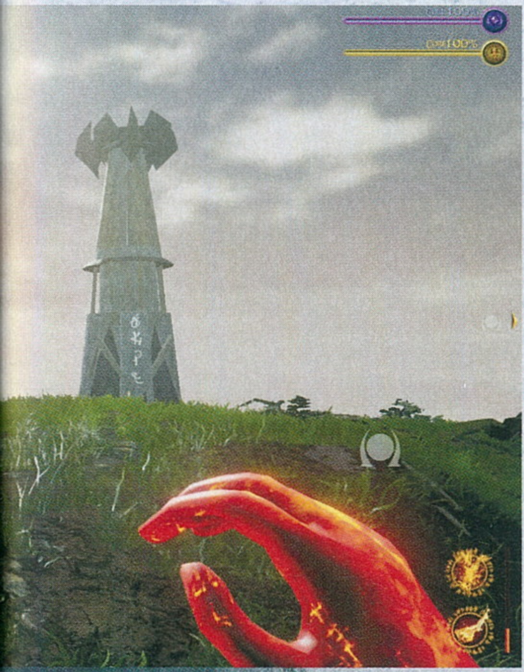
tüzet választva például egyrészt láng szórásával pörkölhetjük meg a közelünkbe merészkedőket, másrészt pedig folyamatosan sebző tűzlabdákat dobálhatunk. Emellett a levegővel többek között ellökhetjük magunktól ellenlábasunkat, a víz használatával hosszabb-rövidebb ideig láthatatlanná válhatunk, a földből pedig tüskéket növeszthetünk.

A védekezést előnyben részesítőknek érdemes bepakolni a hátizsákjukba némi gyógyitalt, de elférhet mellette még egy sebességet és a bejövő sebzés ellenállását növelő fiola is. Végül a harmadik kategóriába tartoznak a különféle misztikumok, melyek alkalmazásával alaposan meglephetjük a gyanútlan ellenfelet: az erőpajzs néhány másodpercig elnyel minden érkező csapást, a teleporttal egy közeli pontra ugorhatunk, netán egy gyógyító csatornán keresztül támogathatjuk a többieket, esetleg korlátozott ideig sérthetetlen szellem alakjában deríthetjük fel a terepet.

ASZTRÁLLÉNYEK KICSINY ARÉNÁJA

A meccs kezdetén igencsak szűkre szabott anyagiakkal rendelkezünk, így eleinte ideális esetben jó, ha egyfajta támadóerőre és egy olcsóbb gyógyító üvegcsére telik, de a csatározás során egy-egy eldugottabb sarokban találhatunk fizetőeszközül szolgáló kristályokat, valamint egyes kiemelt pontokat elfoglalva és a lelőtt ellenfelek által is szert tehetünk némi bevételre.

Nem az Initia a legszebb a műfajban, de jelenlegi pályái tökéletesen megfelelnek a célnak, és vannak jobb pillanatai az összecsapásoknak is.



A felszerelkezést követően pedig irány a jelenleg rendelkezésre álló két csatamező valamelyike. Az egyik helyszín a szabad ég alatt terül el, és mialatt a lövedékeket kerülgetjük, valamint az egyes magaslatokat összekötő ugrópontok használatával igyekszünk előnyösebb helyzetbe kerülni, igencsak figyelni kell arra is, hogy hova lépünk, mert egy óvatlan mozdulatot követően kíméletlenül a mélybe zúghatunk. Az ellenség központjában a véletlenszerűen aktiválódó tornyok uralmunk alatt tartásával tehetünk kárt: amennyiben ezt sikerül elfoglalni, a sugarak már neki is kezdenek pusztító tevékenységüknek. A másik hadszíntér pedig egy barlang mélye, ahol a megfelelő oltárokat használva egy roppant erejű monstrumot kelthetünk életre, mellyel megindulva igen komoly mértékű rongálást vihetünk végbe.

EZ A HARC LESZ A VÉGSŐ

Számos MOBA indult hódító útjára nagy reményekkel, igényes megvalósítással és esetenként egy már létező, jól bejáratott név alapos támogatásával – és végezték a szerverek idő előtti csúfos bezárásával. A Dead Island-széria Epidemic alcímmel ellátott mellékága például meg sem élte a végleges változatot, pedig jó pár egyedi karaktert és a sorozatra jellemző barkácsolható eszközt felvonultatott. Aztán a tavalyi év folyamán egy hasonló stílusú játékban harcolhattunk a DC-univerzum egy-egy szimpatikus képregény-figurájával – igaz, mindezt meglehetősen rövid ideig, mindössze pár hónapig élvezhettük, de hasonlóan balszerencsével végződött némely ígéretes többszemélyes warhammerös anyag pályafutása is. A folyamatosan érkező új tartalmak, a kiegyenlített képességű hősök mellett szükség van tehát, egy nagy adag szerencsére is ahhoz, hogy a szerverek ne kongjanak az ürességtől.

Ez pedig jelenleg az Initia legnagyobb problémája: egyszerűen nem találni élő partnert hozzá. A posztokat ugyan fel lehet tölteni mesterséges intelligenciával, de ezáltal pont a közösségi élmény veszik el, az akciókat nem lehet koordinálni, és csupán fejetlen lövöldözésbe torkollik a harc. A fejlesztők tervei között szerepel produktumuk újabb térképekkel és varázslatokkal való színesítése, különböző módokkal (mint például team deathmatch és kooperatív) történő gazdagítása, de emellett az optimalizálásra is hangsúlyt kell fektetniük (az Unreal motor által hajtott látványvilág erősen közepes, ennek ellenére igencsak erőforrás-igényes), valamint egy részletes oktatómód is megkönnyítené az ismerkedést. Amennyiben pedig a túlkínálat miatt végképp nem sikerülne stabil bázist kialakítani, egy mikrotranzakcióval felszerelt ingyenes modell esetleg ismertebbé tehetné a nevet – a döntés természetesen a készítők kezében van. ■

A TÚLÉLÉSÉRT BÁRMIT MEGTEHETSZ

RIMWORLD

[IRTA WILSON] Háromévnyi megfeszített munka után végre nem csak egy szűk kör kiváltsága kolonizálni egy bolygót a jövőben: megérkezett a Korai Hozzáférés birodalmába a RimWorld, minden idők egyik legkomplexebb, mégis legszórakoztatóbb játéka.

Tony, Jane és Hort. Egy író, egy állatkitömő és egy szobrász. Három átlagember, akik rossz gépre váltottak jegyet, hiszen űrhajójuk lángoló meteorként zuhant át egy ismeretlen bolygó atmoszféráján, hogy aztán kavicsként pattogjon a földön, üszkösre égett roncsdarabokat, halálra rémült állatokat és kereken három kolonistát hagyva hátra maga mögött. Tony, Jane és Hort ekkor még nem sejthette, hogy nemhogy békaemberekkel, de úgy általában emberekkel nem fognak találkozni egy ideig – ennél lényegesen fontosabb volt, hogy túlélték a zuhanást. És hogy nem tudták, hol vannak. És hogy nem volt a közelben wifi, befogható pokémon, vagy úgy igazából bármi, amitől az ember civilizáltnak érezheti magát. És hogy a jóllakottságukkal együtt exponenciálisan a komfortérzetük is villámgyors zuhanásba kezdett.

Hogy a bajt elkerüljék, gyorsan felhúztak egy utólag belegondolva hatszor nagyobb fémkalyibát, mint amire szükségük lett volna (felélve ezzel a teljes fémkészletük 95 százalékát), majd amint álltak a falak, volt tető meg egy ajtó, leraktak néhány fáklyát, hogy legyen némi fény és meleg, megvédve őket

ADATOK

KIADÓ
Ludeon Studios

FEJLESZTŐ
Ludeon Studios

MŰFAJ
szimuláció

MEGJELENÉS
2016. 07. 16.

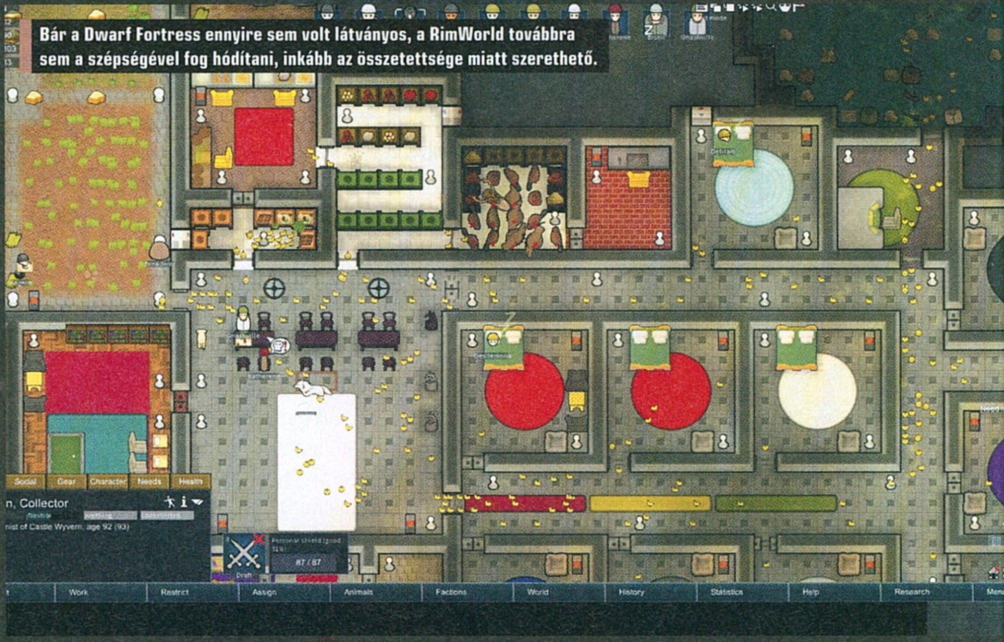
STÍLUSMINTA

Dwarf Fortress
2006 (BAY 12 GAMES)

Prison Architect
2015 (INTROVERSION SOFTWARE)

az odakinn tomboló esőtől. A korgó gyomor azonban kegyetlen úr, így hát kellett némi élelem is – a házba tévedt husky ideális célpontnak tűnt, hiszen pár késszúrástól gyorsan elpatkolt, Jane, az állatkitömő pedig mérnöki precizitással hasította magának egy darabot, egy ültőhelyében fogyasztva el az étket. Valami azonban nem stimmelt: Tony ennek láttán elképesztően szomorúvá vált, és ahogy teltek a napok, egyre rosszabb lett a helyzet. Az sem segített, hogy a roncsokból kimentett, előrecsomagolt élelmiszer húsz napra volt elég, a telephez odatévedő patkányokban sok finom falat nem volt, az összes fém a falakba került, így nem lehetett semmi mást felépíteni. Nem volt áram, nem voltak gépek, nem volt hűtő – a mindennapos vadászat még egy tapasztalt kószát is kikezd, hát még három olyan embert, akiknek életükben nem kellett megölniük semmit. Habár ezt követően volt pár jó nap, mikor egy felbukkanó kereskedőre sikerült rásózni némi ércet, amit beváltott pár közepesen rohadt, de ehető gyökérre, idővel feltűntek a kalózok. Nem a tengerek hullámait, hanem az eget meglovagolva.

Szerencsére a ház köré felhúzott homokzsákok jó fedezéket nyújtottak, és az első hullámot sikerült visszaverni, de Tony megsérült... ami nem történt volna meg, ha nem rohan nyílegyenesen az ellenfél célkeresztje elé. A bekapott golyó nem bizonyult jó ötletnek, a seb elkezdett elfertőződni, Tony így kénytelen volt az egész napot az ágyban tölteni. Bár a többiek hordtak neki éppenhogy fermentálásnak indult patkányhúst, és Jane még beszélni is próbált vele, de mindez nem segített sokat. Tony néha kimozdult: ekkor a ház előtti kőfaragó asztalkán dolgozott egy szobron. Hiába üszkösödött a karja, hiába marta gyomrát az éhség, nap, mint nap kiment, ha kellett, a zuhogó esőben is, hogy egy darabka gránitból készítsen mementót... annak



Bár a Dwarf Fortress ennyire sem volt látványos, a RimWorld továbbra sem a szépségével fog hódítani, inkább az összetettsége miatt szerethető.

Hogy túléld a kényszerpihenőt, szerencse is kell, elvégre a véletlenszerűségnek hála lehet, hogy egy durva természeti katasztrófa mellett a kalózokon túl még Godzilla is benéz hozzád.

a huskynak, akit az első nap sikerült vacsoraként elfogyasztani. Ekkor jött a felismerés: a husky valójában Tony háziállata és legjobb barátja volt, a többiek viszont megették. Ez igazán akkor világosult meg Tony fejében, mikor a szobor elkészült, ami pont egybeesett egy újabb kalóztámadással.

De Tonyt ez már nem érdekelte: rohadó kezével, mély depressziójával átadta magát a tudathasadásnak, és kirohant a szabadba. Előbb a pólóját dobta le, aztán a nadrágját, nekivágta egy falnak a fegyverét, majd megindult a közelben legelő Megatherium-csorda felé. A Megatheriumról azt kell tudni, hogy olyan,

Van, amikor a túlélésért mindent meg kell tenni, mert kilátástalan a helyzet. És van, amikor még annál is rosszabb.

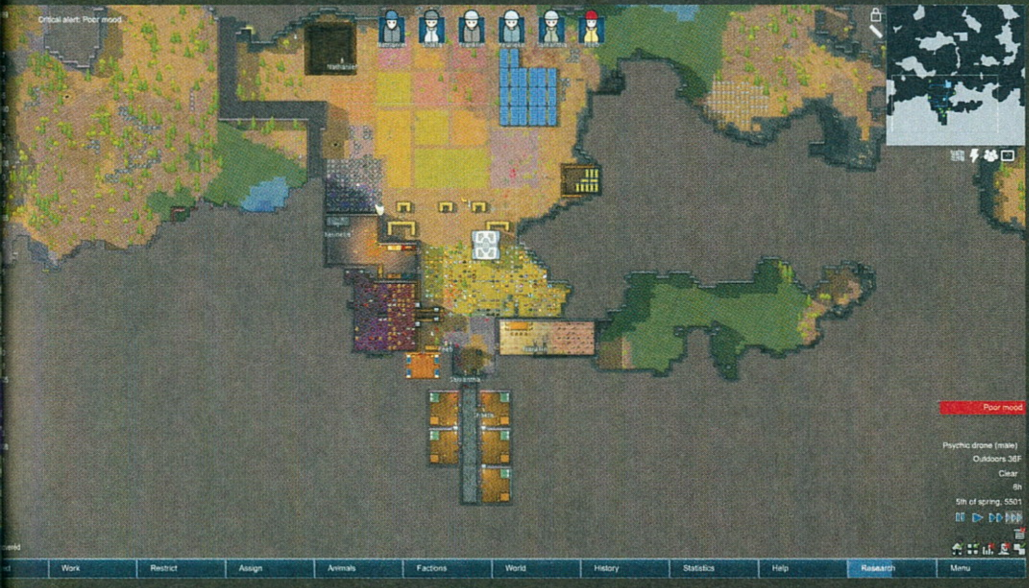
mintha egy lajhárt kereszteztek volna egy bölénnyel. Hatalmas, békés növényevő állat, ami a légynek se tudna ártani – de Tony több volt egy légynél. Tony egy elmeháborodott, meztelen, az egyik halott karját maga után húzó barbár volt, aki úgy döntött, a Megatherium egész biztos örülne pár pofonnak... de az állat máshogy gondolta, és nem kedves, szeretetteljes nyalogatással illette a telepest, hanem hatalmas fogakkal és karmokkal, befejezve azt a munkát, amit az üszkösödés elkezdett. Tony nem volt többé – de nem is baj. Így legalább nem láthatta, ahogy percekkel később a kalózok lemészárolták Jane-t és Hortot is, pontot téve az első RimWorld-kolónia végére.

MINT A MESÉBEN

Ha azt hiszed, a fenti történet nem igaz, akkor lehet, hogy még sohasem hallottál a Dwarf Fortessről, minden idők egyik legkomplexebb és legjobb játékáról, ahol ehhez hasonló esetek történhetnek meg, csak épp egy fantasy világban – a RimWorld pedig pontosan ugyanolyan ultrakomplex szimulátor, mint a DF, csak épp értelmezhetetlen ASCII-grafika helyett rendes, a Prison Architecttől kölcsönzött tálalással. Szimulátor és stratégia egyben: a feladatod egy kolónia felhúzása, és az ott lakók menedzselése egy olyan világban, melyben minden szimulálva van. És ez nem költői túlzás, a RimWorld leírhatatlanul sok változót kezel a háttérben, ami kell is – a történetet egy mesterséges intelligencia írja, amely a saját kénye-kedve szerint indít el természeti katasztrófákat, kalóztámadásokat, időjárási csapásokat, és még ezer és ezer olyan kiszámíthatatlan eseményt, ami miatt a kolóniaépítés minden egyes próbálkozása egyedi és megismételhetetlen. Főleg, mert magukat a lakókat közvetlenül nem is lehet irányítani, inkább csak utasításokat lehet nekik adni, és azokat attól függően teljesítik, hogy 1. pontosan milyen feladatköröket kell ellátniuk; 2. van-e hozzá nyersanyag / erőforrás; 3. nincs-e épp valami más, amihez nagyobb kedvük van.

Tennivaló pedig akad bőven, hiszen a véletlenszerűen generált világra véletlenszerűen generált telepesek pottyannak, eltérő háttértörténettel, tudással és foglalkozással, és persze olyan személyiségekkel, melyek nem feltétlen passzolnak egymáshoz. Szerencsére induláskor jelentősen finomhangolhatók, idővel pedig természetesen a létszámuk is bővül (feltéve, ha nem halnak meg valamilyen úton-módon, mint szegény Tony) – egyrészt magukat a kalózokat is el lehet fogni és kis szerencsével, meg sok hozzáértéssel szép szóra bírni, másrészt idővel feltűnhetnek olyan vándorok, akik örömmel csatlakoznak a faluhoz.

A cél természetesen az, hogy mindannyian elhagyják a bolygót, de ez egy rettenetesen nehéz, már-már lehetetlen feladat – a RimWorld ugyanis kegyetlen. Bár a leírtaknak megfelelően három történetmesélő is akad (tulajdonképpen a nehézségi szintről is ők gondoskodnak), egyikkel sem éppen rózsás a helyzet egy barátságtalan bolygón, ahol elsősorban mindenki csak magára számíthat, és reménykedhet benne, hogy társai, az állatok vagy a felbukkanó helyiek nem pszichopata gyilkosok, akik nem túlélni vagy új életet kezdeni akarnak ezen a vadnyugaton, hanem azt tenni, amihez kedvük szottyan. Mint az igazi banditák!



VÉRT VAGY ÉLETET!

VERSUS: BATTLE OF THE GLADIATOR

[ÍRTA **CHRIS**]

A KORAI HOZZÁFÉRÉSŰ JÁTÉKOK KÖZT GYAKRAN TALÁLUNK OLYAN DARABOKAT, AMELYEK KÉTSÉGTELENÜL JÓ ÖTLETEN ALAPSZANAK, MÉGSEM JÁTSZIK VELÜK A KUTYA SEM. PEDIG EZ A MULTIS, GLADIÁTOROS ANYAG MEGÉRDEMELNÉ, HOGY NAGYOBB FIGYELMET KAPJON. NO ÉS EGY KIS RÁNCBA SZEDÉST IS.

Tavasz óta volt megtalálható a Steam Greenlight listáján a Versus: Battle of the Gladiator. Ez egy PvP-orientált gladiátorjáték, aminek harcosai különböző arénákban csaphatnak össze egymással. Júniusban végre elkészült belőle a korai hozzáférésben kiadott változat, amihez hasonlót ugyan már láttunk (elég csak a Ryse: Son of Rome többszereplős módját felidézni), de a Netker megpróbál kicsit több tartalmat, kicsit több szerepjátékos vonalat csempészni saját programjába, amitől az egész nagyon izgalmasnak tűnik. Persze a megvalósítás és a technikai problémák összessége egyelőre még elüldözheti a játékosokat, de érdemes lesz odafigyelni a készülő programra, ugyanis egy kifejezetten szórakoztató darabról van szó.

VÉR, LOOT, XP

A Versus tehát egy multis arénajáték, amiben gladiátorok mérik össze egymással az erejüket és ügyességüket. A játék karaktergenerálással indul, ahol kiválaszthatjuk, hogy női vagy férfi harcosunk legyen, illetve már ezen a képernyőn megcsodálhatjuk, hogyan is fogunk festeni akkor, ha sikerül megszereznünk a legjobb lemezpáncélokat vagy szamuráj öltözeteket. Miután létrehoztuk hősünket, már be is csobbanhatunk az első vérrel teli medencébe, akarom mondani arénába. Jelenleg 4 küzdőtér található a Versusban, melyek 2-8 játékosig fogadnak harcosokat, de ha nagyon nincs kedvünk másokkal együtt aprítódni, mehetünk hordamódozni is a három kifejezetten erre kialakított single player pálya valamelyikére. Ez utóbbiakon viszont jobb, ha felkészülünk a félkész és butácska MI-re, mert hamar rájöhetünk, hogy gépi ellenfeleink értelmi szintje alig-alig éri el a fakopáncsét. Tulajdonképpen az egyjátékos szegmens csak XP-farmolásra és harci technikáink csiszolására jó, ahol kipróbálhatjuk frissen szerzett felszereléseinket és új képességeinket.

Ahogy a fenti sorokból már sejthető, a játék fontos elemét képezi az RPG-s vonal, amely nélkül a Versus gyakorlatilag másból sem állna, mint primitív vagdalkozásból és unalmas balgombkattogtatásból. A szerepjátékos elemek a szokásos stílusjegyekkel egészítik ki a játékot, tehát minél többet harcolunk, úgy egyre több tapasztalati pontot szerzünk, melyek mellé arany és valamiféle drágakő is üti a markunkat, bár ez utóbbi funkciója egyelőre rejtély. Az aranyból aztán felszerelési tárgyakat és képességeket vásárolhatunk magunknak, melyek révén egyre halálosabb gladiátorrá válhatunk. Karakterünket az Armory menüre kattintva szabhatjuk egyedire, ahol megtalálható leltárunk, valamint egy öltöztetős baba, amire felpakolgathatjuk megszerzett páncéljainkat (9 ruházat és 1-1 fegyverfoglalat található hősünkön). Minden arénaharc után különböző statisztikájú páncélokat vagy fegyvereket nyerhetünk, illetve szintlépésekkor egy ládikát is hozzánk vág a program, amit kinyitva tovább bővíthetjük ruhatárunkat és fegyverarzenálunkat. Ahogy egy szerepjátéktól elvárható, a kapott tárgyak különféle ritkaságúak lehetnek, és más-más bónuszokat nyújtanak számunkra, viszont az fontos, hogy figyeljünk súlyukra is, különben gladiátorunk erejét és védelmét könnyen lecserélhetjük fürgeségére, ami nem feltétlen jó ötlet.

ADATOK

KIADÓ **Netker Inc.**
FEJLESZTŐ **Netker Inc.**
MŰFAJ **Akció-RPG**
MEGJELENÉS **2016. 06. 20.**

STÍLUSMINTA

Ryse: Son of Rome
2014 (CRYTEK)

ERŐSEBB A KARDNÁL A... KÉTKEZES KARD

A harcrendszer külső nézetes, viszonylag egyszerű, könnyen tanulható, egyszóval olyan, amilyennek lennie kell. Kontrolleres irányítást még nem

Rengeteg időt kell hozzá beleölni a játékba, de ha már alaposan felfejlesztettük karakterünket, bizony ilyen pöpec páncélzatban darabolhatjuk fel ellenfeleinket.

Chris és Böjti derekasan állják a csapásokat, miközben kiosztanak pár halálos vágást, megfogyatkozott ruházatuk azonban nem sok jót ígér.

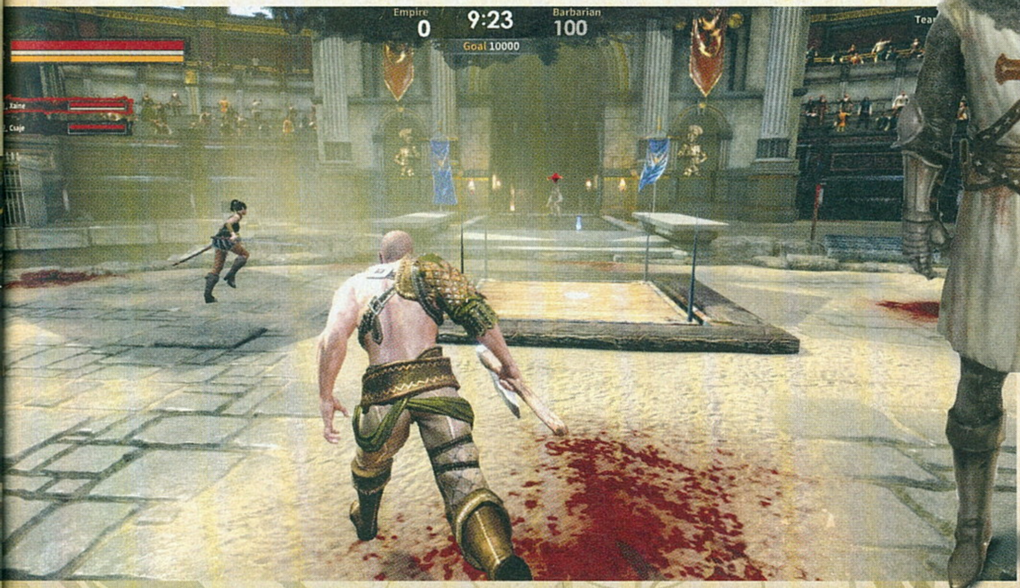
kapott a játék, de az egérrel és a billentyűzettel nagyon könnyen lehet kaszabolni, csápolni, mozogni, ugrálni, csupán az oldalra vetődést lenne érdemes áttenni valami értelmes helyre (most dupla-iránylenyomással működik). De igazából mindegy is, mert nem nagyon pattoghatunk fel-alá, ugyanis hőseinknek állóképesség-mutatója van, ami ha lemerül, azonnal védtelenné válnak. Emellett figyelnünk kell gladiátorunk páncélzatának épségére is, ami bár eleinte véd minket a kisebb ütésektől, hamar leamortizálódhat. Páncélzatunk egyes darabjait vagy akár az összest is elveszíthetjük, emiatt nagyon gyorsan bikiniben vagy alsógatyában fogunk rohangálni a pályán, ami csak addig vicces, amíg hátba nem csapnak minket egy baltával. Ilyenkor érdemes elsunnyogni az arénák széle felé, ahol új ruhákat ölthetünk magunkra, hogy mégse csupasz mellel vegyük le a következő kétkezes palloscsapást.

A fegyverek terén elég nagy a változatosság, gyakorlatilag 8 főbb kategória van, melyek alatt rengeteg gyilkolóeszközt szerezhetünk be. Harcolhatunk kétkezes karddal, baltával, hatalmas kalapáccsal, japán katanával, hosszúkarddal, és természetesen pajzsot is foghatunk a balkezünkbe, ha úgy tartja kedvünk. Minden fegyvernek más-más sebzése és sebessége van, tehát értelemszerűen a kisebb, egykezes darabok gyorsabbak és kicsit sebeznek, a nagyok pedig lassúak de hatalmas szeletet hasítanak ki az ellenfelekből. A harci technikák egyszerűek, de variálhatók is új képességek vásárlásával és aktiválásával. A bal gombbal sima csapást tudunk bevinni, a jobbal védekezünk, az E-vel hatalmasat csapunk, az F-fel pedig megtörhetjük az ellenfél védelmét. Mindezeket kombinálhatjuk még a shift nyomva tartásával, sőt még olyan extrák is kerültek a játékba, mint a másik gúnyolása (taunt) vagy kivégzése. Ennek köszönhetően pedig a harc látványos, gyors, és sokszor láthatunk olyan mozdulatsorokat, amiket azelőtt még soha. Külön érdekesség, hogy figyelnünk kell a környezetünkre is, ugyanis az arénák tele vannak tüskés csapdákkal.

Mivel a videojátékos paletta nem tobzódik a gladiátoros témájú címekben, érdemes megnézni a Netker alkotását.

HOGY MENNYI?!

A Versus tehát egészen jó játék képét festi a fent leírtak alapján, viszont már most akad pár problémánk vele. Először is az árazás és a fizetési modell véleményünk szerint működésképtelen. Szinte minden porcikájáról süt a Versusnak, hogy ingyenesnek kéne lennie, amit egy mikrotranzakciós rendszerrel illene megtámogatniuk a készítőknek. Nagyon gyanús, hogy ezen már jó ideje dolgoznak a koreai stúdióban, ugyanis a ládanyitogatás és a lootrendszer kifejezetten ezt szolgálja ki. De legnagyobb gond az, hogy egész egyszerűen kevesen vannak a játékosok. A harcosok szinte csak este, hétvégén gyűlnek össze, akik közül legfeljebb húszan lehetnek aktívak. Ők viszont már 30-as, 40-es szintre is felküzdötték magukat, és két-három kezdő játékost simán megesznek reggelire. Ezt megelőzendő pedig a legjobb az lenne, ha szinteknek megfelelően alakítaná a csapatokat a rendszer, de ahhoz, hogy ez megtörténhessen, pláne nincs elég játékos. Ezenkívül a megvalósítás se olyan, amiért bátran kifizetne az ember 20 eurót. Bár az Unreal motorral ügyesen bánnak a fejlesztők, a mozgás darabos, a menük ocsmányak, az MI-ről pedig jobb nem is beszélni. Emellett bosszantó lag teszi sokszor játszhatatlanná az egészet, és félkész menük fogadják a crafting rendszer felé kattintgató játékosokat (igen, ilyen is lesz egyszer). A Versus tehát összességében egy remek kis játék, de talán nagyobb sikere lenne, ha a fejlesztők végre átváltanának ingyenesen játszható modellre.



ÚJRA VELÜNK VAN AZ ERŐ

LEGO Star Wars: The Force Awakens

[ÍRTA **BATE**] Nyolc hónappal a film premierje után megérkezett Az ébredő Erő legósított változata, és megérte várni a kockaverzióra, ugyanis egy olyan játékot kaptunk a TT Games műhelyéből, ami ismét képes újat mutatni, elképesztően aranyos, és minden pillanatában szórakoztató. Úgy tűnik, az Erő nemcsak a Star Wars-univerzumban van jelen, de jutott belőle a fejlesztőknek is.

Legutóbb az év elején foglalkoztam LEGO-játékkal, akkor jelent meg a LEGO Marvel's Avengers, ami végeredményben jókora csalódást okozott. Mindössze 70%-ra értékeltem, és ezekkel a sorokkal zártam a tesztemet: „... abban biztos vagyok, hogy néhány új helyszínnel és hősnél sokkal többre lesz szükség ahhoz, hogy a közeljövőben ismét 80% fölé szaladjon egy hasonló LEGO-játék értékelése."

Nem áltatom magam azzal, hogy a TT Gamesnél olvasták az előző cikkemet, de az biztos, hogy a brit csapatnál is érezték, hogy nem a Bosszúállók volt a legjobb játékuk, és mindent beleadtak a legújabb munkájukba, ami ismét a Star Wars-univerzumba repít minket. Az ébredő Erő története mostanra ugyan már nem kínál túl sok újdonságot, a játékmenet viszont olyannyira rendben van, hogy az én szememben kiköszörülte azt a csorbát, amit a fejlesztők a legutóbbi epizóddal ejtettek a sorozaton.

MEGINT AZ IMÁDOTT GALAXISBAN

A LEGO Star Wars: The Force Awakensben a legutóbbi Csillagok háborúja-film története játszható végig tizenkét fejezeten keresztül, és rögtön az első pálya tartogatott egy kellemes meglepetést, hiszen a Jedi visszatér legendás pillanatait játszhattam újra. Csaták az Endor bolygón, harc a második Halálcsillagon, önfeledt rombolás egy lépegetővel és párbaj Palpatine császár ellen. A nosztalgia szinte azonnal nyakon csapott, és szépen ráhangolódtam arra a kalandra, amit decemberben legalább háromszor láttam a moziban.

A The Force Awakens játékverziója a lényeget tekintve persze ugyanazt nyújtja, mint az összes eddigi LEGO-játék: minden pályán kaptam néhány eltérő tulajdonságokkal bíró karaktert, romboltam, építettem, gyűjtögettem, harcoltam, és az egyszerű logikai feladványokat megoldva jutottam el A-ból B-be. Az unalomig ismert alapokat viszont sikerült olyan pályadizájnnal és ötletekkel feldobni, hogy számomra még sokadszorra is legalább olyan élvezetes volt felfedezni és megoldani egy-egy új szakaszt, mint az első LEGO Star Wars-játékban tizenegy évvel ezelőtt.

NEM KELL SOK A BOLDOGSÁGHOZ

Habár elsőre pillantásra szinte semmiben nem különböznek, a LEGO-játékok rengeteget fejlődtek az elmúlt egy évtizedben, és hiába épült már több mint egy tucat program ugyanarra az alapra, a fejlesztők még mindig nem fogytak ki a jópofa újításokból. Az új LEGO Star Warsban

két nagyobb változás kapott helyet, és bár ez a szám nem hangzik túl soknak, ahhoz mégis pont elég, hogy változatosabbá tegye a már bejáratott és jól ismert játékmenetet.

Aki már töltött időt bármelyik LEGO-játékkal, az tudja, hogy minden pályán vannak olyan feladatok, mikor egy kupac elemből kell összeépíteni a továbbjutásunkat segítő dolgokat. Ez a játékelem már a 2005-ös LEGO Star Wars: The Video Game-ben is benne volt, és több mint tíz évnek kellett eltelnie, hogy a TT Gamesnél hozzányúljanak a jól bevált fogáshoz. Építeni a The Force Awakensben is kell, viszont a valódi legózáshoz hasonlóan az esetek többségében nemcsak egy építmény húzható fel a pattogó kockákból, hanem kettő vagy akár három is. Az eltérő lehetőségeket szellemképek jelzik, és csak a megfelelő irányba kell „dobálni" a kockákat, hogy elkészüljön, amit kiválasztottunk. A különböző objektumok ráadásul mindig egyedi funkcióval bírnak, így néha az építési sorrend sem mindegy, éppen ezért a sorozat történetében először vissza is bonthattam a végeredményt, hogy aztán egy másik variációval álljak elő. A többszöri építkezés lehetősége lényegében része a ránk váró logikai feladványoknak, sokszor csak rá kell jönni, hogy milyen sorrend szükséges mondjuk egy átjáró megnyitásához. A kockák újrarendezésével ugyanakkor alkalmanként elérhetünk egy titkos pályaszakaszt, vagy készíthetünk egy olyan szerkezetet, ami „csupán" valamilyen poénnak vagy vizuális gegnek az alapja. Ez az apró, de annál kreatívabb újítás nemcsak akkor teszi változatosabbá a játékmenetet, ha egyedül vágunk neki a kalandnak, de jó szolgálatot tesz a kanapés multiplayer során is: a gyerekek sokkal inkább élvezik a játékot, ha csapatmunkában megoszthatják egymás között az építést. „Az egyik gépezetet te csinálod, a másikat meg én!"

A LEGO-univerzum találkozása minden idők legcukibb robotjával, BB-8-tel – most komolyan, meg kell magyarázni, hogy ez miért zseniális?

Amikor már azt hittük, hogy a LEGO-játékok kezdenek kifulladni, a fejlesztők megmutatták, hogy még nem kell őket félteni.

LEGO GEARS OF WAR

A harc sosem volt a LEGO-játékok erős oldala, és bár ezen a téren is volt fejlődés az évek során, legtöbbször a küzdelem kimerült abban, hogy heves gombnyomkodás közepette szétütöttük a pályára beterelt rosszfiúkat, miközben igyekeztük elkerülni, hogy ne a saját csapattagjainkat szedjük darabokra. Ezek a pillanatok persze nem hiányoznak az új Star Warsból sem, viszont kapunk melléjük egy vadonatúj lehetőséget, amit leginkább a Gears of War fedezékharcos lövöldözésének legóverziójaként tudnék jellemezni. Szinte minden fejezetben lesz egy olyan szakasz, mikor hőseink fedezékbe bújnak, a kamera rákozelít a karakterekre (lényegében a játék átvált 3rd person shooterbe), és a lövéseket felfogó objektumok mögül kinézve kell elintézni a ránk rontó rohamosztagosokat és egyéb rosszarcúakat. Minden esetben adott számú ellenfelet kell likvidálni, és mivel jórészt túlerő ellen küzdünk, valamilyen cselt is be kell vetnünk, hogy mi kerüljünk ki győztesen a csetepatéból. Az ilyen szakaszok során szabadon mozoghatunk a fedezékek mögött, néha előre kell nyomulni, továbbá itt is nélkülözhetetlen a csapatmunka (vagy a karakterek

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. Interactive

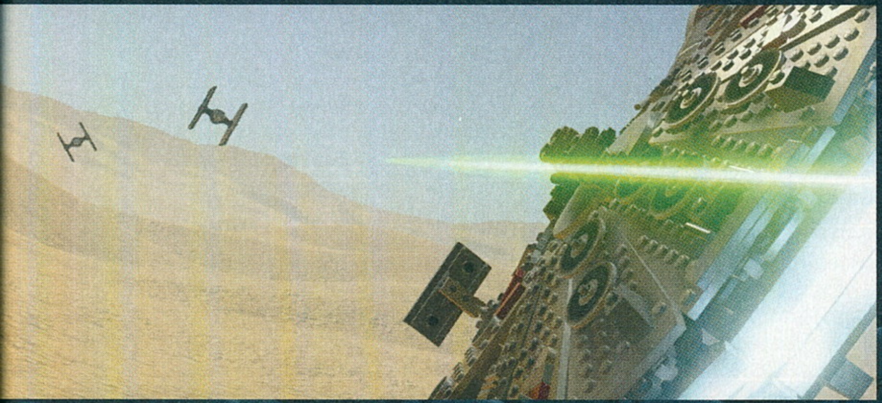
FEJLESZTŐ
TT Fusion/TT Games

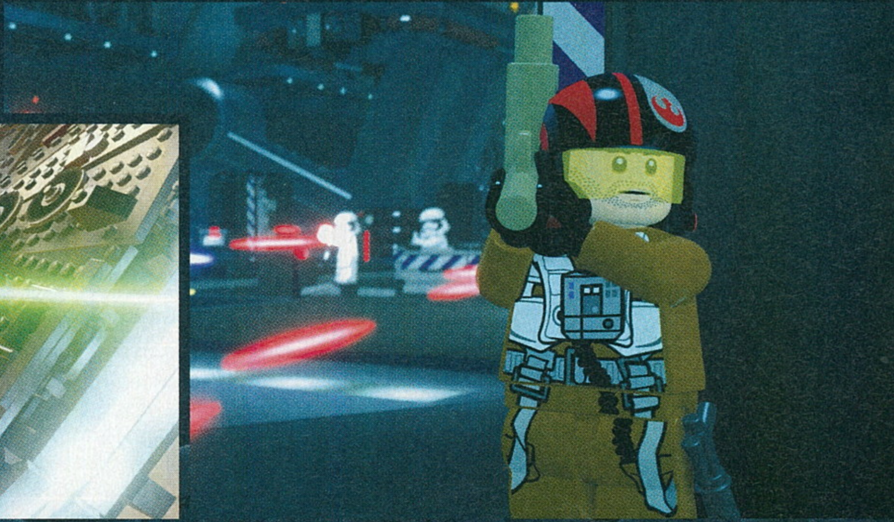
MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
van

INFO

A LEGO Star Wars: The Force Awakens 2016. június 28-án jelent meg PC-re és konzolokra. A PC-s változat ára dobozosan 8999 Ft, a Steamen 30 eurót, azaz csaknem 9400 Ft-ot kell leszurkolni érte. A DLC-s Deluxe Edition ára 40 euró.





Finn és Rey még nem tudják, de egyenesen az Ezeréves Sólyom felé menekülnek, aminek persze hiányzik pár építőkockája.

közti váltogatás), mert harc közben gyakran akadnak olyan specifikus feladatok, amiket csak adott figurák tudnak végrehajtani.

Az élmény ugyan nem tökéletes, lévén a célzás még mindig elég lassú és bénácska, de a koncepció még így is kiválóan működik. Az akcióorientált részek nem csak jól néznek ki, ötletesek és izgalmasak, de remekül feldobják a mászkálós/gyűjtögetős részeket, így az már nem sűrűn fordult elő, hogy két pálya után pihentettem a játékot, mert ráuntam a karaktereim terelgetésére.

Ha pedig harc, akkor muszáj szót ejteni arról, hogy a sima pofozkodás is valamivel élvezetesebb lett, mint korábban. Az ugyan most is elkerülhetetlen, hogy olykor a saját társainknak csapjunk oda, de a bunyózás még így is sokkal kiforrottabb, mint korábban. Ez főleg a karakterek egyedi akcióinak köszönhető: pár találat után bevihetünk egy kombót, ami egy elég látványos animáció közepette végez az ellenfeleinkkel. Ez a lehetőség ugyan régóta nem újdonság, de még sosem nézett ki olyan jól, mint a The Force Awakens esetében.

JÓ A RITMUS

Az új LEGO Star Wars viszont nem csak azért magasodik az év elején lehúzott Avengers fölé, mert van benne két jelentősebb újítás. Ennél sokkal fontosabb, hogy a játék összességében parádésan épül fel. Akárcsak a filmben, folyamatosan egymástól homlokegyenest eltérő helyszínek követik egymást, változatos szereplőkkel, és nem csak a többszöri építkezés, illetve a GoW-szerű harc dobja fel a programot, hanem az is, hogy a játékelemek kiváló arányérzékkel lettek egymás mellé pakolva, így nyoma sincs a monotonitásnak. Emellett arról sem szabad elfeledkezni, hogy az egyes szakaszok nemcsak, hogy változatos helyekre kalauzolnak, de a játék során végig olyan érzésem volt, hogy sokkal nagyobb műgonddal lettek felépítve, mint a legutóbbi LEGO-játékokban. Kidolgozottabbak, ötletesebbek, izgalmasabbak, ráadásul tényleg remek ritmusban követik egymást a különböző játékelemek.

Amikor már unjuk a mászkálást, akkor jön egy kis akció, a gyűjtögetést jókor váltja fel az ugrabugra, és az aktívabb szakaszokat pont a megfelelő pillanatban követi egy kis logikai fejtörő. Ha pedig ezeken túl vagyunk, akkor

AMIT A FILMBEN NEM MESÉLTEK EL

A játék sztorija 12 fejezetből áll, de ha nem elégszünk meg ennyivel, akkor sincs baj, hiszen a The Force Awakens tartalmaz még hat extra küldetést, amiket a pályák teljesítése után szerzett arany kockákkal lehet megnyitni. Ezek a rövidebb kalandok csupa olyan történetet mesélnek el, amelyek a filmben nem szerepeltek, csak említés szintén hallhattunk róluk. Amellett, hogy ezek a kisebb pályák extra élménnyel ajándékoznak meg, arra is jók, hogy begyűjtsünk egy csomó olyan karaktert, akiket aztán bevethetünk, mikor ismét nekiesünk a már végigjátszott szakaszoknak.

Poe To The Rescue

Ahogy azt a cím is sugallja, ebben a küldetésben Poe Dameron lesz a főhősünk, és nem más a feladatunk, mint kiszabadítani Ackbar admirálist. A küldetés lényegében olyan, mint amikor az Új reményben Han és Luke kiszabadították Leia hercegnőt.

Lor San Tekka's Return

Ebben a misszióban Lor San Tekka és a barátja, Athgar Heece irányítható, és a történet alig pár nappal játszódik Az ébredő Erő történései előtt. Helyszín a Jakku, és néhány nagyon érdekes roncs, amit érdemes lesz bejárni.

Rathtar Hunting

Ez a kaland szintén a film előtt játszódik, és részesei lehetünk annak a balhénak, melynek keretében Han és Csubakka összeszedték a Rathar nevű szörnyetegeket, akik aztán segítettek nekik meglépni a váratlanul felbukkanó banditák elől. A küldetésben még Varond Jelik is játszható karakter.

The Crimson Corsair

Ebben a küldetésben az Ellenállás részére kell visszaszerezni néhány ellopott cuccot, lesz akció bőven, fura gyíkkal, Tie Fighterrel és egyéb csemegékkel.

Ottegan Assault

Ennek a kalandnak szintén Phasma százados az egyik főszereplője, csak ezúttal megerősítve Kylo Rennel. Feladatunk, hogy kiszedjünk némi információt az egyik Ottegan vezetőből.

Trouble Over Taul

Ez az extra misszó az egyik kedvencünk, hiszen Phasma századost irányítva kell megtámadni az Ellenállás egyik hajóját. Az egész kaland leginkább arra emlékeztet, mint amikor Darth Vader elfogta Leia hercegnő hajóját az Új remény elején.

FIZETŐS TARTALOM IS VAN? HÁT NANÁ!

Gyakorlatilag nem jelenik már meg úgy játék, hogy ne lenne mellé valamilyen fizetős tartalom, és nincs ez másképp a LEGO Star Wars: The Force Awakens esetében sem, hiszen vásárolható mellé egy szezonbérlet, ami ha nem is jelentősen, de azért kiegészíti az alapjáték tartalmát. A tíz euró értékben vesztegetett csomag tartalmaz három extra küldetést, ami kiegészíti a film sztoriját, illetve rengeteg karakterpakkot, amelyek még tovább bővítik az alapjáték amúgy is igen bőséges felhozatalát. Az extra küldetések között megtudhatjuk, hogy Poe Dameron hogy jut vissza az Ellenálláshoz, átélhetjük a Maz Katana kastélyának ostromát Kylo Ren szemszögéből, illetve részt vehetünk a Starkiller Base elleni csatában az Ellenállás pilótáinak szemszögéből. A karakterpakkok adnak egy egész rakás új Jedit, szereplőket az előzmény trilógiából, és a Klónháborús és a Lázadók rajzfilmsorozatból, jó pár extra járművel kibővítve.

megint kapunk egy kis adrenalint, hiszen rendszeresen be kell pattannunk valamilyen jármű pilótafülkéjébe, hogy száguldva tegyünk rendet az ellenfél soraiban. Tie-Fighter, Millenium Falcon, X-Wing – mindegyik remek móka, és a megvalósítás sem olyan idegesítő, mint a sorozat korai epizódjaiban.

Az irányítás persze még mindig nem tökéletes, ez a LEGO-játékok egyik soha el nem múló rákfenéje, de az érzés, hogy az Ezeréves Sólyommal száguldozhatok, miközben az Első Rend vadászaitól tisztítom meg az eget, képes volt még ezt is elfeledtetni velem.

MINDEN A HELYÉN

Kaptunk újdonságokat, a pályák változatosak és élvezetesek, és minden más is megállja a helyét. A grafika most is fejlődött, így ismét elmondható, hogy a legújabb LEGO-játék a legszebb a sorozatban, és ez nem csak arra vonatkozik, hogy a táj, a pályák és a figurák jól néznek ki, de az animációk is nagyon rendben vannak, öröm nézni a képernyőn zajló dolgokat. Zenei fronton sincs okunk panaszra, a Star Wars melódiákat nem lehet elrontani, ráadásul a szinkron is pazar, a film összes nagyobb neve visszatért, hogy a legófigurákénak kölcsönözze a hangját, szóval ilyen tekintetben az élmény száz százalékos. Ugyanígy nincs gond a humorral sem, úgy tűnik, hogy a kissé infantilis poénkodás a Star Warsnak áll a legjobban, és ezúttal megkapjuk még BB-8-et is, akit nem csak irányítani mókás, de rengeteg geg is kapcsolódik a kis droidhoz.

Játékmenet rendben, külcsín rendben, hangok rendben, ja, és a tartalommal sincs gond. A kampány nagyjából nyolc óra alatt végigjátszható, de az összes gyűjtögethető cuccot (piros és arany kockák, karbonitba fagyott Han Solók, minikitek) csak akkor zsákolhatjuk be, ha legalább egyszer újra nekiveselkedünk mind a 12 szakasznak. És ha ez nem lenne elég, akkor a begyűjtött arany kockákért vehetünk hat extra pályát, ahol olyan akciókban vehetünk részt, amelyek a filmben nem kaptak helyet, csak utaltak rá a szereplők: Poe legendás mentőakciója, Han és Csubakka kalandja, ahol befogják azokat a förtelmes lényeket, és így tovább.

Az egyetlen fájdalmam, hogy nincs egy olyan hatalmas város, mint amilyen Manhattan volt az Avengersben, vagy Gotham City a LEGO Batman 2-ben. Hubokat ugyan most is kapunk, amiket be lehet járni, adott a lehetőség a gyűjtögetésre és apró küldetésekre, de ezek a helyszínek a nyomába sem érnek a már említett metropoliszoknak. Oké, a Starkiller Base elég nagy, de még így sem az igazi…

Nemcsak a film jeleneteit játszhatjuk végig, hanem az abban hallott, de meg nem mutatott sztorikban is elmerülhetünk.

ÉRTÉKELÉS

BATE

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Quad 2,4GHz, 4GB RAM, 1GB VGA, 14GB HDD.

Mikor már kezdtem lemondani a sorozatról, akkor megint jött egy kiváló rész. Szerintem nagy hiba lenne kihagyni.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

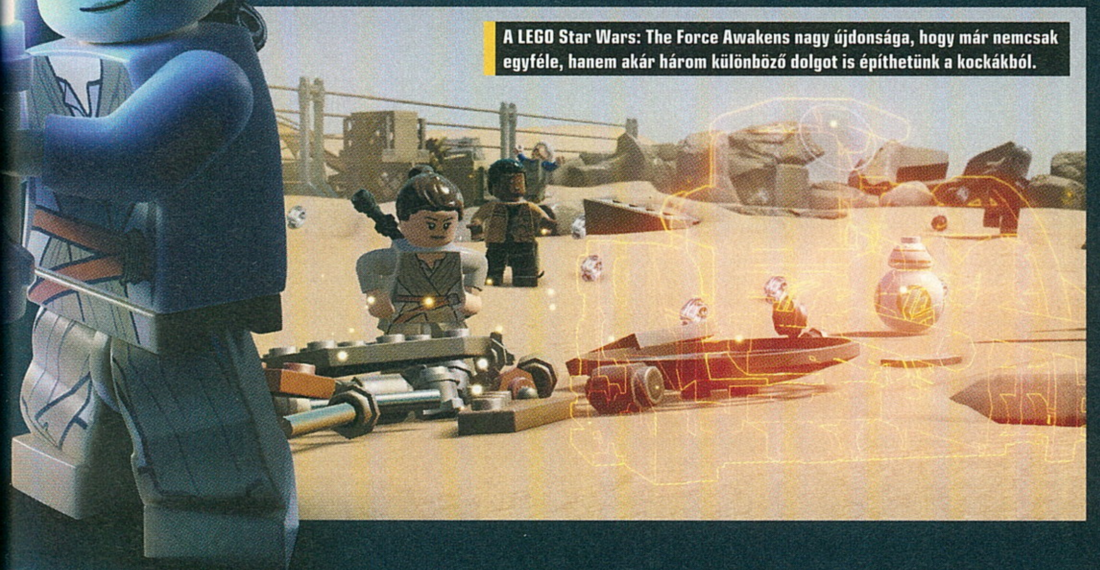
PRO

Vannak újdonságok, és ezúttal tényleg tökéletesre van csiszolva a játékmenet. Na meg Star Wars, ezt mondtam már?

KONTRA

A fedezékharcos lövöldözés és a járművek irányítása messze nem tökéletes, de azért túlélhető.

90%



A LEGO Star Wars: The Force Awakens nagy újdonsága, hogy már nemcsak egyféle, hanem akár három különböző dolgot is építhetünk a kockákból.

GYŰJTEMÉNYBE VELE!

A fentiek után talán már nem kell külön kiemelnem, de a teljesség kedvéért azért álljon itt feketén-fehéren: a legújabb LEGO Star Wars remek játék lett. Nem nélkülözi a kisebb, olykor bosszantó hibákat, de az összkép még így is átlagon felüli, szóval a sorozat rajongóinak mindenképpen melegen ajánlott, és ha rám hallgattok, akkor is teszteк vele egy próbát, ha már évekkel ezelőtt rúntatok a LEGO-játékokra. Szerintem nem fog csalódást okozni, főleg ha van mellettetek egy cimbora vagy egy lurkó, akivel együtt tudtok elmerülni a messzi-messzi galaxis legújabb kalandjaiban.

ELŐSZÖR A SZÖRNYEK

TOTAL WAR WARHAMMER CALL OF THE BEASTMEN

[ÍRTA TIKA] ***Mennyi idő is telt el azóta, hogy a Warhammer beköltözött a Total Warba? Szűk két hónap! És máris jönnek az új lakók! Barátságtalan szörnyek vertek tábort az Öreg világon a minap, emberi húsra éhező fenevadak, meglátjuk, mit szólnak a szomszédok!***

A Total War: Warhammer minden idők legjobb eladási rajtját produkálta a sorozat történetében, számszerűsítve az első három napban félmillió vásárló jelentkezett be érte a Steamen. A SEGA vélhetően számított a sikerre, még ha nem is ilyen elsöprő formában, hiszen jó előre leszögezte, hogy a Warhammerből trilógiát csinálnak, no meg az első részhez is ígértek fűt-fát, vagyis ingyenes és fizetős tartalmat. Ennek megfelelően a Chaos Warriors Race Pack már a megjelenéskor (egy ideig ingyenesen is) elérhető volt, aztán jött a vér és a szaft, a Blood for the Blood God, egy apró, ámde jelentős (2,5 euró) változtatás, ami már valódi brutalitást, széttépett testeket, fröcsögő testnedveket is kevert az alapjátékhoz. Apropó alapjáték, nos, e nélkül a Call of the Beastmen sem fog menni, tehát ez egy normál DLC, csak kicsit meghízott!

ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
Creative Assembly

MŰFAJ
stratégia

MULTI
van

INFO

A Total War: Warhammer első komolyabb DLC-je, a Call of the Beastmen július 28-án jelent meg 17 eurós árcímkével (5300 Ft) a Steamen.

Mit is kell tudni a Beastmenről? Nos, a Káosz gyermekeiként is emlegetett nomád faj eredete a homályba vész, de a legtöbben úgy vélik, hogy az emberekkel közös őseiket még a Káosz kitörésének hajnalán, maga a Káosz deformálta, fertőzte meg, s így váltak aztán mutánsokká, akikben egyaránt találni emberi és vadállati vonásokat. Primitív tudat, az ölés és a fosztogatás iránti leküzdhetetlen vágy, csupa remek tulajdonság, nem csoda, ha a Birodalom legádázabb ellenségei. A játékban pedig ugyanúgy a horda típusú frakciókhoz tartoznak, mint maga a Káosz.

Ezt a típusú vándorló infrastruktúrát egyébiránt még a Total War: Attila vezette be a hunokhoz, kvázi olyan törzseket szimbolizálva, amelyek nem telepednek meg városokban, hanem a hátukon cipelik az összes épületet, és jelképesen a lakosságot is. Előny, hogy nincs szükség falakra, senki nem bomlasztja a hátországot, de a hátrány is egyértelmű, hiszen ha a sereg veszít, odalesz minden.

BORISZ, A KOMISZ...

A Call of the Beastmen nem csupán egy új fajt jegyez, de Szemet szemért címmel egy dedikált kalandtúrát is összeütöttek a friss jövevényeknek, szóval egy vadiúj térképen (csak és kizárólag ezzel a fajjal) lejátszható kampányt is kapunk a pénzünkért. Tulajdonképpen a Hochlandhez közeli sűrű erdőség – a Drakwald néven ismert terület – került nagyító alá, ami természetes élőhelynek számít a Beastmennél, és olyan eseményekre fókuszáltak az írók, mint

Ahogy az alapjáték, úgy a Call of the Beastmen sem csak a csatákról, hanem a diplomáciáról is szól... jaj, ugyan, kit akarok átverni?!

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

NÖVEKEDÉSI HORMON

A horda frakcióknál két dolog kell az építkezésekhez, pénz és populáció, no meg táborozás üzemmódba tett sereg. A főhősnél az alsó sorban a Children of Chaos rubrikát minél előbb maxoljuk ki, illetve a technológia panelen a Hives of Pestilence legyen kifejlesztve – ezek stabilan hozzák majd a növekvő populációt, amiből elsősorban a főépületre pakoljunk új szinteket a további horde growth bónusz miatt.

GERILLA-TAKTIKA

Eleinte a kisebb településeket zúzzuk le, majd bővítsünk a seregen, és próbáljuk kicsalogatni a lordokat! Utóbbihoz állítsunk csapdát, mondjuk úgy, hogy célba veszünk egy közeli várost, és amikor elindul a felmentő haddal, hirtelen visszakanyarodunk, aztán Hidden Encampmenttel eltűnünk a szeme elől. Nem árt pontosan kiszámolni, hogy a védett várostól épp egy mozgási fázisra legyünk.

GERILLA-TAKTIKA 2

Ne hanyagold el a fosztogatást! Valaki ugyanis úgy járt, hogy letakarította a teljes térképet, és várta a gratulációt, ami meg sehol. Aztán az a bizonyos személy elolvasta, hogy követelmény a kampánycéloknál egy bizonyos raiding összeg, de már nem volt mit fosztogatni... Mondjuk a Beastmen Ambush mozgásforma nem véletlenül népszerűbb, így ugyanis nagy sanszszal rajtaütés felállással kapod a csatákat!

Khazrak legendás összecsapása Boris Todbringerrel (Middenheim választófejedelmével). Khazrak egyébként az új főhős, és anno egy Borisszal való korábbi találkozás után kapta az Egyszemű becenevet – a kampány címéből könnyen kitalálható, hogy a bosszú is hasonló lesz. Összességében nem volt rossz próbálkozás, de a térkép úgy 6-7 óra alatt lerendezhető, és ha már egy exkluzív földdarabon állunk, kaphattunk volna izgalmasabb questeket is, mint a szokásos menj ide, vagy foglalj el x tartományt plánumok. Természetesen a Grand Campaign-be is átruccannak a szörnyek. Itt a két új hős egyben két különböző kezdőhelyszínt is jelent, Khazrak például Estaliában (nyugaton), Malagor, a sámán pedig keleten, az orkoknál gyürkőzik neki, hogy felszántsa a térképet. A szántás dolog persze erősen idézőjeles, mert a rejtőzködő nép leginkább a gerilla-hadviselésben jeleskedik, például Beast-path néven hasonló rövidítésekkel vághatnak át hegyen-völgyön, mint az orkok vagy a törpék teszik az Underway metódusnál. Ilyenkor a kissé fakó tárnák helyett egy élénkzöld, fás ligetben zajlanak az ütközetek, ami látvány szempontjából üdítő változatosság. Amúgy a tábort verő szörnyek teljesen láthatatlanok a többi frakció számára, ráadásképp a csapdaállításban is jeleskednek, és persze fosztogató üzemmódra is átválthatunk az ellenséges területeken.

BESTIÁRIUM!

A mitológiai áthallás a Warhammerben egyáltalán nem szokatlan, úgyhogy ne tessék meglepődni, amikor Minotaurusszal vagy Centigorral, ismertebb nevén Kentaurral találkozol az új egységek között. Előbbi alakítja a tankot, utóbbi a nehézlovasságot, ámbár Centigorból fejszehajigáló verzió is létezik. Ami pedig a nehéztüzérséget illeti, a Games Workshop készletében oda is volt egy izgalmas nagyágyú – Cygor névre hallgat, a kentaur nagyon nagy nagybátyja, és akkora köveket hajigál a pálya túloldalára, mint egy ökrösszekér. A Káosz gyökerek miatt a Warhounds-Spawn vonal szintén megtalálható a készletben, értsd ugyanazokat a

Ezzel a DLC-vel nem fürdik be senki: tartalma és játékmenete simán megéri a csomag árát, és valóban extrát nyújt.

mérget fröcsögő kutyákat, és a mászkáló förtelmeket a bestiák is tudják képezni, sőt a két fajnál közös a nagy dömper, azaz az Óriások (Giant) állnak a piramis tetején. Külső tekintetében a Razorgorra, egy elefánt méretű mutáns vaddisznóra tenném a voksot, a fogatos verziója – legalábbis szerintem – mindent üt. Egyébiránt az alapegységek az Ungor, és Gor harcosok fejszés, lándzsás, íjas variációi. Ide még csak annyit érdemes megjegyezni, hogy a Gor a kétlábú, patás, kosfejű népeket jelenti, az Ungor pedig a lesajnált, kisebb szarvú mostohagyereket.

A Beastmen egyik sajátossága, hogy ötvözi a Káosz mindent elpusztító energiáját (ugyanúgy megfertőzzük a területet, amin áthaladunk), az Orkok vadságával. A zöldbőrűek Waaagh mérőjéhez hasonlóan a bestiák törzseit szintúgy felszerelték egy mutatóval, csak ez most az állati vadságot méri, és ha sikerül kimaxolni, akkor egy kisegítő sereg jelenik meg az oldalukon, amely aztán velük menetel, vagy akár külön célpontokra is ráuszítható a térképen. A Bestial Rage névre keresztelt motyót amúgy a győzelmekért/fosztogatásért kapjuk, illetve egy-egy esemény (event) kapcsán külön rá is lehet gyúrni. Ilyen új esemény például a holdtölte, ugyanis a törzs különleges kapcsolatot ápol Morrsliebbel, a Warhammer világának második, gonosz holdjával. Az égi kísérőtől egyszerre jön áldás és átok, mert a veszteségek részleges vagy teljes feltöltése príma bónusz, ugyanakkor a törzs populációjával fizetünk érte, de némi mozgási korlátozásért cserébe jókora közelharci pluszokat is kiválogathatunk. Végezetül pedig két új hőstípust szeretnék bemutatni, az egyik a Bray-Shaman, egy erős varázsló karakter, területre ható mágiákkal, sőt lényeket is megidézhet a csatatéren, a másik pedig a Gorebull, akit akkor szoktak felírni receptre, ha egy masszív közelharci hérosz kell a seregbe.

IDEJE FELSZEDNI A SÁTORFÁT?

Minőség és kivitelezés, itt kikezdhetetlen az új DLC. Az egységek gyönyörűek, a gerilla-hadviselés pazar, és a két új mágiaosztály, a Wild, valamint a Beast is sokat dob az összképen. Ám, léteznek érdekesebb fajok, mint a Beastmen, és az új térkép igazából csak egy bazi nagy erdő, de erről persze nem a fejlesztőstúdió tehet. Erdőlakó népek hol másutt kapnának saját zugot? A történetmesélés javíthatott volna ezen, de nem tette, arról nem is beszélve, hogy aki a Káosszal egyszer már felégette a világot, nos, nem kevés áthallást fedezhet fel a két faj között, és kevésbé lesz újszerű élmény a nomád vándorlás...

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 3GHz, 3GB RAM, Nvidia GTS 450 vagy ATI Radeon HD5770, 35GB HDD.

A új faj biztos, hogy megosztja majd a vásárlókat, hiába a külön térkép, szóval, ha rajongói oldalról nézem, akkor az a kirakós egy újabb darabja, ha a másikról, akkor csak egy újabb nomád nép.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **88%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Újszerű hadviselés, új lordok és egységek, és ugyan ki ne látna szívesen rohamozó kentaurokat, amikor Karl Franz seregét csapdába csaljuk az erdőben.

KONTRA

A történetmesélés még mindig gyengusz, és a Káosz/Ork fajjal közös keresztmetszet sokat tompít az újdonságokon.

83%

PÁRBAN SZÉP!

Két fullos sereggel gyakorlatilag gond nélkül kitakarítható a térkép, csak addig valahogy el is kell vergődni. Semmilyen körülmények között ne oszd meg az erőket, csak párban haladjatok, ha pedig feltöltésre van szükség, az egyik táborozzon, míg a másik mellette bekapcsolt raiding opcióval várakozik! Minden olyan csatából hátráljunk ki, ahol a párunk nincs jelen, osszuk meg a veszteségeket is.

KELL A HARAG

A diplomáciát ne nagyon erőltessük, mert minden pozitív kapcsolat rombolja majd a Bestial Rage mutatót, no, nem mintha olyan sokan barátkoznának velünk. Szóval Bestial Rage, azt már tudjuk, hogy a csúcsra járatva jön egy plusz sereg, ami hálás dolog, ugyanakkor itt sem tolerálják a tétlenséget, tehát, ha nincs győzelem, akkor jön a zuhanórepülés, és a katonáink elkezdenek megfogyatkozni.

EZEKBŐL TÁRAZZ!

Izmos közelharci egységekből nincs hiány, a minotauruszt például tudom ajánlani seregbontásra. Az ebeket (Warhounds) és a Spawn infrastruktúrát (egyazon ágon vannak) viszont hanyagoltam, helyettük inkább Centigors és rögtön óriások. A Cygor is szép, de inkább a gyors lerohanásra gyúrjunk, hisz az embereknél lévő távolsági előnyt – muskéták, mozsarak, rakétavetők – úgysem tudjuk artyval ellensúlyozni.

RABLÓGAZDÁLKODÁS

A nomádoknál a bevétel szerény, ám bátran merjünk túlköltekezni, itt nyugodtan a mínuszba szaladhat a sereg fenntartási költségeit jelző mutató, a lényeg, hogy soha ne álljunk meg. Romboljuk a várakat, fosztogassunk, amíg préda lesz, tudjuk pótolni a hiányt. A két varázsszó a játék második felében a Pile of Flesh és a Desecrated Altar, előbbi épület 25, utóbbi 50 százalékkal csökkenti a fenntartási költségeket.

WHO YOU GONNA CALL?

GHOSTBUSTERS

[ÍRTA **DREAMER**] **SZERENCSÉRE MANAPSÁG RITKASÁGSZÁMBA MENNEK A GHOSTBUSTERSHÖZ HASONLÓ JÁTÉKOK. AZ ELŐZŐ ÉVTIZED MINDENKI SZÁMÁRA BEBIZONYÍTOTTA, HOGY A SILÁNY MOZIADAPTÁCIÓS MÓKA SENKINEK SEM ÉRI MEG. AZAZHOGY MAJDNEM MINDENKI SZÁMÁRA, MERT AZ ACTIVISION MÉG MINDIG NEM TANUL.**

És bizony miért is tanulna, ha tudja, hogy ha a '80-as évek egy-egy újraélesztett klasszikusáról van szó, emiatt így is, úgy is megveszi valaki a végeredményt? Így jártak szegény teknőcök is, most pedig a Szellemirtókon van a sor.

ÁTLÁTOK RAJTAD

A kedvetekért levezetem, hogy mégis hogyan fest a Ghostbusters. A kezünkbe kapunk egy egész pofás, képregényes stílusú, cellásan árnyékolt játékot, aminek csaknem semmi köze nincs a filmekhez. Sem a '80-as és '90-es évek örökzöldjeihez, de még a mostanihoz sem. Kapunk 4 vadonatúj karaktert, akiknek ha akad is nevük, akkor sem fogod megjegyezni őket, mert természetre mind olyan laposak, mint egy legyalult deszka. A történet egy rövid átvezetővel kezd, ahol sietve ellőnek minden expozíciós mondatot, nehogy véletlenül felfogjunk valamit a sztoriból, majd kapunk egy újabb átvezetőt, ahol egy tévét bámulva kommunikálunk egy szellemgonddal küzdő ügyféllel, és megkapjuk a feladatot. A pálya megkezdése előtt karaktert kell választanunk, akit csakis a következő szint kezdésekor válthatunk le. Ezután elindulunk a térképen, amelyet izometrikus nézetből láthatunk. Küldetésünk annyi, hogy mindenre lőjünk, ami mozog. Ezenfelül „titkok" után kutatva előránthatjuk a fegyverünkre szerelt szkennerünket, ami roppant idegtépő, tekintve, hogy lassítja a mozgást és ezzel a haladást is. Minden szinten 4 titok van elrejtve, melyeket felfedve plusz harcokat oldhatunk fel. A harcrendszer megbolondításának kedvéért túlhasználat esetén a puskáink felmelegednek és nekünk kell lehűteni azokat. Ez is egy olyan elévült megoldás, amit manapság már nem sűrűn látunk. A felénk érkező támadásokat bukfencezve kerülhetjük ki, rövid időre sebezhetetlenné válva (és az iFrame még durvábban működik, mint a Dark Soulsban). Miután átverekedtük magunkat pár tucat esztelenül ránk törő ellenfélen, kapunk egy boss-harcot, ami ugyanabból áll, mint az egyszerű minion-gyilkolás. Egyedül abban változik, hogy a főgonosznak egyedi kinézete van, valamivel termetesebb és több a HP-ja. Amint leszedáltuk az életerő mérőjét, előkapjuk a híres protonpuskánkat, kétszer-háromszor a földhöz vágjuk, aztán elzárjuk a szörnyet. A szint végén XP-t kapunk, amiből olyan fejlesztéseket vásárolhatunk, mint a maximális életerő növelése.

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
FireForge Games

MŰFAJ
akció

MULTI
lokális co-op

GÉPIGÉNY

Intel Core i5-750, 2.67 GHz, 3 GB RAM, 2 GB VGA, 12 GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

A játék maga gyenge, mint a harmat, bár néha szórakoztató.

GRAFIKA: **74%**
HANG: **43%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **30%**

PRO

A faék egyszerűségű játékmenet minden korosztálynak ideális.

KONTRA

A látványvilágot kicsit szokni kell, drága.

39%

SZELLEMI FÖLÉNY

És ez volt az első szint. Meg a második. Meg a harmadik. Meg az összes többi. Alig 3-4 óra alatt az elejétől a végéig teljesíthető a játék. Ha ez nem lenne elég elrettentő, akkor szólok, hogy még a pszichológiai horroros elemekre is odafigyeltek a fejlesztők, ezekért a konzolos portolás a felelős. Nem azért, mert annyira gyatrán futna a játék, éppen ellenkezőleg, szépen tartja a 60 fps-t. A billentyűelhelyezés azonban hangosan kiabálja a kontroller szócskát, valahányszor lidérckergetésbe fogunk. Ami viszont a legdurvábban odavág, az a netes multiplayer hiánya. A Ghostbusters csupán lokális kooperatív játékmenettel szolgál, online funkciók nincsenek. Ráadásul mindezt úgy merték meglépni a készítők, hogy Steamen kerek 40 eurót (több mint 12 ezer forint) kérnek el egy kópiáért.

Ha a 40 eurós ár tizedéért árulnák, akkor talán megérné, így azonban viccnek is rossz.

LEHETNE ROSSZABB

Amilyen buta a játékmenet, olyan könnyen lehet beletanulni, és ezért a kicsiknek kifejezetten ideális, pláne mivel cseppet sem vulgáris és „családbarát". Az idősebbek maximum társaságban fogják élvezni, egyedül azonban két szint után unalmassá válik. Ráadásul olyan sokba kerül, hogy az már tényleg botrány, a hasonló produkciókat 5-10 euróért szokták árulni – ez sajnos komolyan levont a végső értékelésből.

Nem, ez nem egy kereskedelmi csatorna reggeli rajzfilmsávjának egy meséje, hanem bizony egy teljes árú Szellemirtók-játék. Igen.

PC GURU

ELŐFIZETÉSI AKCIÓK: EXTRA + MAGAZIN

BATTLEFIELD 1

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	20.990 Ft
Hosszabbítással:	19.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	28.990 Ft
Hosszabbítással:	27.990 Ft

FIFA 17

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	20.990 Ft
Hosszabbítással:	19.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	28.990 Ft
Hosszabbítással:	27.990 Ft

NATEC GENESIS G33 EGÉR

AKÁR MÁR NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(3 lapszám)	8.490 Ft
Hosszabbítással:	7.990 Ft

A Natec Genesis G33 Optical USB vezetékes, optikai egér a gamer legjobb barátja. Ergonomikus alakjának köszönhetően bármelyik kézbe beleillik, és fel van szerelve egy akár 2000 dpi felbontású optikai érzékelővel is, aminek hála az egér precíz és gyors.

TITANFALL 2

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	20.990 Ft
Hosszabbítással:	19.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	28.990 Ft
Hosszabbítással:	27.990 Ft

WORLD OF WARCRAFT

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	17.990 Ft
Hosszabbítással:	16.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	25.490 Ft
Hosszabbítással:	24.490 Ft

NATEC GENESIS R11 BILLENTYŰ

AKÁR NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(3 lapszám)	8.490 Ft
Hosszabbítással:	7.990 Ft

A Natec Genesis R11 Gaming HUN vezetékes, magyar nyelvű billentyűzet ugyan kicsi, de praktikus. Mérete ellenére (430 x 135 x 25 mm) megmaradt a klasszikus gombkiosztás. A PU védőbevonatnak köszönhetően a Natec Genesis R11 rendkívüli módon ellenáll a kopásnak.

FIGYELEM! Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a **WWW.PCGURU.HU** webcím **ELŐFIZETÉS** menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted az előfizetésed mellé választott játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!

A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.

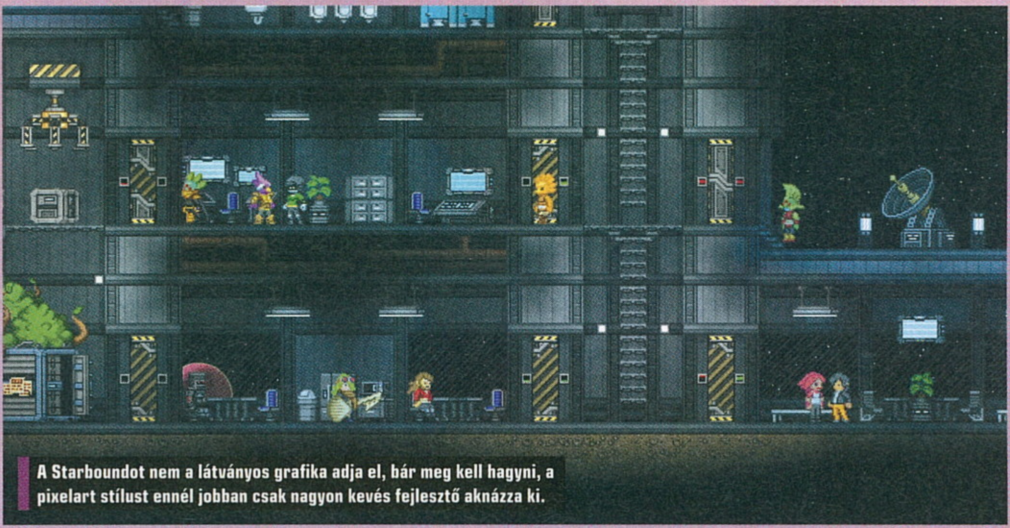
1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

CSILLAG SZÜLETETT

STARBOUND

[ÍRTA **CHRIS**]

MÉG EZT A KATAKOMBÁT FELDERÍTEM, AZTÁN MEGYEK ALUDNI. MÉG EZT A PÁR TITÁNÉRCET KIBÁNYÁSZOM, CSAK LEADOM A KÜLDETÉST, KINYITOM EZT A LÁDÁT, FELRAKOM ÉS KIPRÓBÁLOM AZ ÚJ FEGYVEREM, ÉS... ÉS MÁR MEGINT HAJNALI 4! NEM ERESZT A STARBOUND, PEDIG ÚGY SZERETNÉM MÁR KIALUDNI MAGAM. MA ESTE NEM TÖLTÖM BE, AZ TUTI!



A Starboundot nem a látványos grafika adja el, bár meg kell hagyni, a pixelart stílust ennél jobban csak nagyon kevés fejlesztő aknázza ki.

Közel 5 éve várok már arra, hogy a 2012 elején bejelentett Starbound megjelenjen. Ahogy közeledett a premier, úgy lett egyre elviselhetetlenebb a várakozás, az utolsó napokat már régi starboundos videók újranézésével töltöttem Rajongásom nem volt alaptalan, hiszen a Chucklefish az elmúlt évek alatt egy olyan korai hozzáférésű akció-kalandjátékot mutatott be, ami egyszerre elégítette ki a felfedezésre, tárgykészítésre, harcra, építkezésre éhes vágyaimat. Végigkövettem a bétafázis minden szakaszát, és hiába szitkozódtam a tárgyaim többszöri törlése miatt, imádtam az évek alatt befutott újdonságokat, és egyre jobban vártam, hogy révbe érjen a program. Most, hogy itt a végleges verzió, nem tudok betelni vele, és próbálom rávenni a haverokat, hogy béreljünk saját szervert, ahova felhúzhatjuk álmaink házát. Szánalmas, tudom, de ilyen jó a Starbound.

Pedig első ránézésre ez nem az a játék, ami magával ragadná az embert. Bár a művészi munka gyönyörű, gyakorlatilag egy pixelgrafikás, oldalra gördülős programról beszélünk, ami felé a jelen generáció játékosai általában csak nagy óvatossággal közelítenek. Ha hasonló példát szeretnénk hozni, rögtön a Terraria jutna eszembe, de a Starbound számtalan területen nyújt többet, és nem utolsó sorban barátságosabban nyit a kezdőbb játékosok felé. Többek közt tartalmaz egy jól felépített sztorimódot. Ebben egy kalandort alakítunk, aki egy ceremóniát követően menekülni kénytelen űrhajójával, majd hajótörést szenved egy planéta felett. Mivel az űrjárgány működésképtelen, elsődleges feladatunk az lesz, hogy túléljünk, amihez ugye élelmet kell szereznünk, és csak ezután kezdhetünk el gondolkodni az űrhajó megszerelésén. A túlélés érdekében tehát le kell szállnunk a közeli bolygóra, ahonnan nyersanyagokat és élelmet szerezhetünk. Ehhez a legfontosabb kellékünk eleinte az úgynevezett anyagmanipulátor lesz, amivel a világban található anyagokat mozdíthatjuk ki a helyükről és szedhetjük fel. Szinte mindent „kihúzogathatunk", kezdve a legkisebb palántáktól a köveken és a talajon át egészen a fákig, ezután mind a leltárunkba kerülnek. Innen aztán bármikor, bárhova kisugározhatjuk azokat, így gyakorlatilag felépíthetünk bármilyen objektumot, amit megálmodunk, legyen szó akár egy szimpla kőházról, akár az óceánok mélyére tervezett palotáról.

ADATOK

KIADÓ
Chucklefish

FEJLESZTŐ
Chucklefish

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
van

INFO

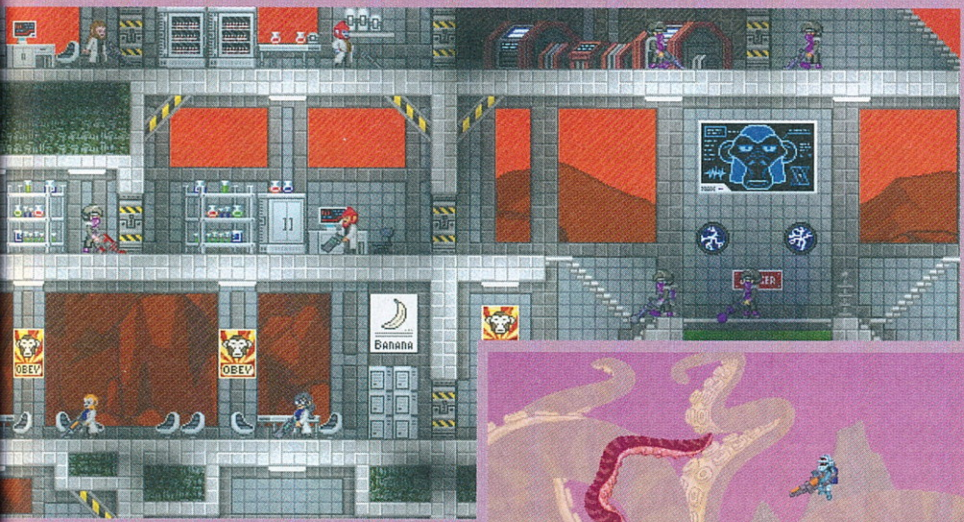
A Starbound 2016. július 22-én jelent meg PC-re. A játék Steamen kapható, ára 14 euró (kb. 4400 forint). PS4-re és Xbox One-ra a jövőben tervezik a megjelenését.

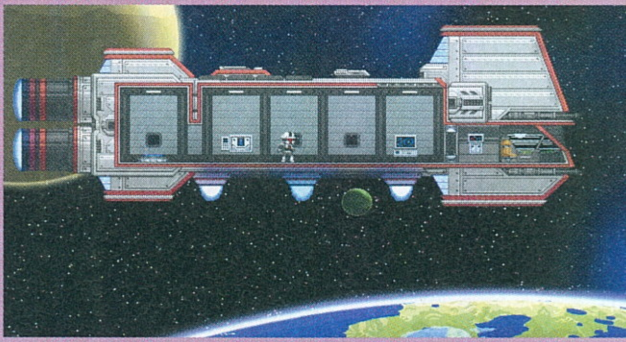
HAJÓTÖRÖTT AZ ŰRBEN

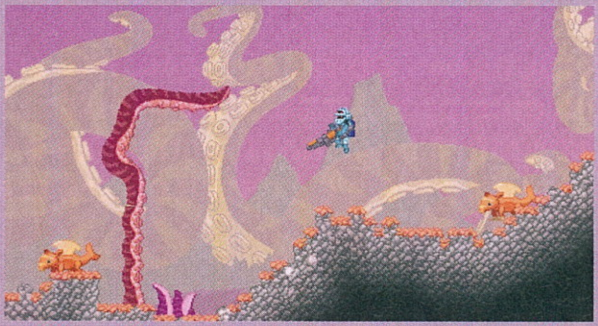
De természetesen ez nem megy olyan egyszerűen, ugyanis bármerre nézünk és bármerre lépünk, a bolygó teli van vadállatokkal és banditákkal, akik megpróbálnak elpusztítani minket, velük tehát nagyon gyorsan fel kell vennünk a harcot. Itt jön a képbe a hihetetlenül összetett és mély krafting-rendszer, ami lényegében a Starbound gerincét képezi, ennek segítségével készíthetjük el magunknak többek közt fegyvereinket és páncéljainkat, főzhetjük meg ételeinket. Eleinte csak

> CHRIS SOHA NEM SZERETTE A PIXELGRAFIKÁS INDIE ALKOTÁSOKAT. AZTÁN MEGJELENT A STARBOUND, ÉS DRÁGA SZERKESZTŐNK ELADTA ÉRTE A LELKÉT.

A különböző planétákon barátságos és ellenséges létformákkal is összefutunk, sőt akár barátainkkal is kalandozhatunk a közös szervereken.







pár alapvető felszerelést eszkábálhatunk, mint amilyen a fáklya vagy az íj, de ahogy haladunk előre a történetben, úgy nyílnak meg számunkra az egyre egzotikusabb ércek, szövetek, komponensek, melyekből egyre erősebb és jobb cuccokat kovácsolhatunk. Viszont ez korántsem olyan gyors folyamat, mint ahogy hangzik. Minden lépés rengeteg mászkálással, kalanddal, harccal és farmolással jár, ami a véletlenszerűen generált univerzumban egészen elképesztően változatos és izgalmas. Univerzumról beszélek, ugyanis bár hajónk eleinte csak egyetlen bolygó felett áll, elég hamar képesek leszünk megjavítani hajtóművét, így felfedezhetjük vele a közeli világokat. Megismerünk egy Ark nevű központi várost, aminek lakói és kereskedői különféle küldetéseket bíznak ránk, közben meglátogathatjuk a naprendszer égitestjeit, illetve később további rendszereket is felfedezhetünk, melyek tele vannak bejárható területekkel. Minden bolygó más légkörrel, atmoszférával és élővilággal rendelkezik, mindenhol új kalandok és véletlenszerűen generált küldetések várnak ránk, de mielőtt bárhol a felszínre lépnénk, fel kell készülnünk a bolygók rideg, gyakran embertelen környezetére. Ilyen például az extrém hideg vagy a sugárzás, illetve képesnek kell lennünk lélegezni az olyan légkörmentes környezetben is, ahonnan a hajó üzemanyagát gyűjthetjük be. Ezért aztán folyamatosan fejlesztenünk kell felszereléseinket és kraftoló állomásainkat, hogy egyre veszélyesebb, de jobb kincseket rejtő világokba utazhassunk, így oldva meg a fővárosban ránk bízott egyre komolyabb feladatokat. És ahogy már említettem, a Starbound komplett sztorimóddal is rendelkezik, mely alsó hangon is 20 órányi kalandot rejt, de nagyon nehéz lesz nem leragadni egy-egy területen egy kis kincsvadászat vagy farmolás miatt, úgyhogy ez az idő alaposan kitolódhat.

VÉGTELENBE ÉS TOVÁBB

Mivel a Starbound világa procedurálisan generált, szinte garantált, hogy sosem látjuk majd kétszer ugyanazt a helyszínt vagy növényzetet. Rengeteg rejtett katakombát, várost és különlegesebb építményt fedezhetünk fel, melyek mélyéről különféle fegyvereket (közelharcit vagy távolságit) szerezhetünk. De ha épp nincs mindehhez kedvünk, dönthetünk úgy is, hogy létrehozunk egy farmot, ahol élelmiszert termesztünk, amit egyre modernebb módszerekkel dolgozhatunk fel és készíthetünk el, kezdve az egyszerű kenyértől a karamellás popcornon át a legkülönlegesebb süteményekig. Igazából egy annyira összetett, hatalmas tartalommal rendelkező játékról beszélünk, hogy a cikkben is csak a legfontosabb elemeit tudtam említeni. Nem beszéltem az olyan érdekességekről, mint a társak, a háziállatok vagy az önműködő rendszerek és kapcsolók (készíthetünk például öntözőrendszereket vagy csapóajtókat). De fejleszthetjük űrhajónkat és a manipulátorunkat is, varrhatunk magunknak ruhát, vásárolhatunk teleportkapukat, járműveket, szerezhetünk ércelemző készüléket, rovarirtót vagy akár régészeti felszerelést is, amivel óvatosan a felszínre hozhatjuk a megkövesedett csontvázakat a föld alól, amiket aztán otthonunkban felállíthatunk.

Szinte oldalakon át tudnék még mesélni arról, hogy miért is jó a Starbound, de egy szó, mint száz, ez az év egyik kihagyhatatlan alkotása, amit páratlan összetettsége és gazdag tartalma miatt tényleg csak ajánlani tudok mindenkinek. Negatívumok terén nem igazán tudok megemlíteni semmit, hacsak nem a felhőmentés hiányát, illetve belefutottam egy apró bugba is, amikor mozgó platformokra próbáltam ráugrani (egyszerűen átestem rajtuk), de ezeket remélhetőleg hamar orvosolják majd a készítők. Szinte bagóért kapható a Steamen, úgyhogy akinek még nincs meg, mindenképp szerezze be!

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo, 2 GB RAM, DirectX 9 kompatibilis 256 MB-os VGA, 3 GB HDD.

Ne tévesszen meg a pixelgrafika, a Starbound több, mint amit első ránézésre mutat magából! Végtelen világa azonnal magába szippantott minket, egész egyszerűen imádjuk.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Rendkívül változatos, bőséges tartalommal rendelkező akciókalandjáték, amiben aztán tényleg minden a helyére került.

KONTRA

Nincs felhőmentés és pár apróbb bug bennmaradt a végleges változatban.

93%

VAN MÁSIK!

Terraria

A Terraria először 2011-ben látott napvilágot, majd megjelent szinte minden platformra, köztük Androidra is. Nevezhetjük a Starbound szellemi atyjának, aminek játékmenete nagyon sokban hasonlít a Chucklefish termékéhez.

Kicsit fura, kicsit abszurd, de az Edge of Space is nagyjából olyan játékmenettel bír, mint a Starbound. A célunk és a történet is nagyon hasonló, egy hajótöröttként landolunk egy idegen planétán, ahol a túlélésért kell küzdenünk.

Edge of Space

Spelunky

A Spelunky egy hagyományos 2D-s platformjáték, amely véletlenszerűen generált pályákkal szórakoztatja játékosait. Látványos, elég nehéz, tele van érdekes játékelemekkel, és ingyenes verzió is létezik belőle. Igazi kihívás!

„EZ EGY IGEN KEMÉNY, KEMÉNY VILÁG"

SHATTERED SKIES

[ÍRTA TENEBRA] **A TÚLÉLŐJÁTÉKOKTÓL CSÖMÖRÜNK VAN MÁR, ÁM A FREE REIGN ENTERTAINMENT – KORÁBBI CSÚFOS BUKÁSA UTÁN – ISMÉT MEGPRÓBÁLJA MMO-ELEMEKKEL FELDOBNI A MŰFAJT. A SHATTERED SKIES-BAN ZOMBIK HELYETT A HÚS-VÉR JÁTÉKOSOK LESZNEK A LEGVESZÉLYESEBB ELLENFELEINK.**

A Minecraft diadalmenete óta özönlenek a túlélőjátékok, melyek sokszor az említett alkotás építkezős aspektusait viszik tovább (Terraria, Rust), viszont néhányan inkább a zsáner „ember embernek farkasa"-megközelítését hangsúlyozzák akciódúsabb játékmenetükkel (DayZ, Lifeless). Mivel nagy a piacon a túlkínálat, nehéz eredeti ötletekkel előállni, ám a kaliforniai Free Reign Entertainment 2012-ben kísérletet tett a műfaj megreformálására a The War Z, alias Infestation: Survival Stories Classic című, nyílt világú túlélős MMOFPS-ével. Azonban kiegyensúlyozatlansága, optimalizálatlan grafikus motorja, valamint a készítők pofátlan üzleti húzásai miatt a Steamen joggal alázták porig a dühös játékosok az Infestationt. A fejlesztők állítják, tanultak a hibáikból, és korábbi szörnyszülöttjük alapötletét felhasználva új masszív online FPS-t dobtak piacra Shattered Skies címmel, mely mérföldekkel jobb a War Z-nél, azonban még mindig nem az igazi.

RÁNK SZAKADT AZ ÉG

Ha csak a háttértörténetre és pályatervezésre tekintünk, a Shattered Skies egyértelműen a kreativitás nullfoka. Dögunalmas zombiapokalipszis helyett itt uncsi meteorkatasztrófa vet véget az emberi civilizációnak. Egy Holdba csapódó furcsa üstökös hatására hatalmas ásványeső zúdul a Földre, mely egyfelől a nehezen megölhető mutáns gépi ellenfeleinket hozza létre, másfelől a lepottyant kristályok a játékos hasznára is válnak a különleges tárgyak készítésében.

Minderről azonban csak a játék hivatalos weboldalán értesülhetünk, a Shattered Skies-ban egy nyamvadt bevezető animáció vagy leírás sincs erről a kataklizmáról. Így a világot uraló három frakcióról, a rendfenntartó Dominionról, a kereskedőket tömörítő Merchants Guildről vagy a terroristacsoport Brotherhood of Chaosról sem tudunk meg túl sokat. Sőt megrajzolt, statikus NPC-kkel is csak a boltokként funkcionáló monitorokon fogunk találkozni a semleges területeken, amúgy minden kong az ürességtől. Maga a helyszín, az észak-amerikai hegyvidéki erdő, és a térségben elhelyezkedő pár lepukkant település vagy katonai létesítmény is meglehetősen egyhangú, a különbség az egyes telkek között csupán annyi, hogy motelekben kaját és vizet, míg laktanyákon fegyvereket és töltényeket érdemes keresni. De a kereskedésre és tárgykészítésre alkalmas területek (a Dominion Outpostok) is pixelről pixelre megegyeznek. Ráadásul az amúgy összefüggő játéktér például a Falloutok térképeinek kb. egyharmada, így viszonylag gyorsan bejárható, ugyanakkor emiatt hamar kiismerhetővé és unalmassá válik.

ADATOK

KIADÓ
Free Reign Entertainment

FEJLESZTŐ
Free Reign Entertainment

MŰFAJ
MMOFPS

MULTI
van

INFO

A Shattered Skies 2016. július 21-től kapható, az alapcsomag ára 22,49 euró (7000 Ft), a minden bónuszt tartalmazó Ultimate Edition pedig 71,99 euró (22 500 Ft).

ÉLETEMET EGY HALKONZERVÉRT!

A túlélőrész viszont kidolgozott, és van benne potenciál. A Free Reign megtalálta az egyensúlyt a pörgős akciójáték és a szöszmötölős túlélőtúra között. Karakterünk bizonyos idő elteltével éhessé és szomjassá válik, ezért fő célpontjaink a buggyant babkonzervek és vizes palackok lesznek, melyek után bizony emberi ellenfeleink is bőszen kutatnak. Emellett

Unod már a mezei shotgunt? Hadd ajánljuk figyelmedbe a fénypuskát: nem csak hatásos, de ilyen szép, kékes masszát is eregethetsz vele.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

LOPAKODJ!

Kezdőként a fejlesztők szó szerint bedobnak minket a sűrűjébe, mivel a túlélőjátékokhoz híven egy szál gatyában kell elindulnunk az erdő közepéből. Innen azonban óvatosan! Mert, ha nem is botlunk bele egy felfegyverkezett magunkfajtába, a Shattered Skies-ban vannak gépi ellenfelek, akik pillanatok alatt szétkapnak minket. Így, ha épületek közelébe érünk, váltsunk Sam Fisher-üzemmódba!

OSONJ!

Persze az élet nem lesz fenékig tejfel a Shattered Skies-ban teli hátizsákkal sem, főleg, ha még nem csatlakoztunk valamilyen csoporthoz. Ezért magányos farkasként használjuk az erdőket! Még népes szervereken is jellemző, hogy a játékosok nagy része naiv önbizalomtól vezérelve az aszfalton közlekedik. Mi viszont okos katonaként vegyük igénybe a fák és bokrok óvó ágait! Így előnyre tesztünk szert.

OSTOBA, MINT A ZOMBI

A Shattered Skies-ban kifosztható objektumokhoz érve megjelennek gépi ellenfelek, melyek bár gyorsan szétkapnak minket, ám ugyanakkor rettenet buták is. Mivel egyenes vonalban futnak felénk, beakadnak tereptárgyakba, valamilyen magaslatról nyugiban szétlőhetjük üres fejüket, lehetőleg olyan töltménnyel, ami gyorsan leszedi róluk a pajzsukat, ugyanis ezután lebénulnak.

Egy szál pisztollyal a semmi közepén – hiába, a Shattered Skies-ban ez még egy kifejezetten szerencsés helyzet.

a magunkkal cipelhető tárgyak száma limitált, egyfelől a tömegük, másfelől hátizsákunk mérete miatt. Így a szervereken futkározó játékosok közt frappáns módon a triviális létszükségletek generálnak konfliktusokat. Továbbá összegyűjthetünk haszontalan hulladékokat, melyekből a megfelelő munkaasztalnál hasznos tárgyakat (például csapdákat, páncélokat) alkothatunk, és természetesen fegyvereinket is tupírozhatjuk. Mivel viszonylag sok cucc van elszórva, így gyorsan megszedhetjük magunkat, ami egy túlélőjátéktól szokatlannak tűnhet, de a Shattered Skies-ban nem annyira az építkezés és a védekezés a lényeg, hanem a hozzánk hasonló kegyetlen jóskapisták mielőbbi fenékbe durrantása.

„MINDENKI MINDENKI ELLEN"

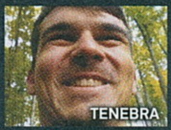
A Shattered Skies tehát a játékosok közti küzdelemre kihegyezett (PvP) MMOFPS. A DayZ-vel vagy az Infestationnel ellentétben alig tűnnek fel gépi ellenfelek, s bár a tárgyakkal teli területeken a program előszeretettel teleportálja nyakunkba a mutáns lényeket, de ők szívósságuk ellenére roppantmód ostobák, ezért nem tőlük, hanem a többi játékostól fogunk igazán félni. A Shattered Skies fejlesztői vállaltan keményvonalas játékot akartak létrehozni, melyben már kezdőként, a szerverekre becsatlakozva is szabad prédákká válunk. Emiatt egyfelől nagyon feszült, izgalmas, taktikázós játékmenettel kecsegtet a Shattered Skies, másfelől viszont nagyon szemét tud lenni, mivel többek között a Player Kill Rating rendszerrel ösztönöz társaink arcátlan agyonlövésére. Féktelenségünket pusztán azzal „bünteti" a program, hogy „semleges" (azaz békésebb) túlélőből minden élő-mozgó dologba golyót pumpáló „agresszorokká" nyilvánít, így ellenfeleink látni fognak minket a nagytérképen. Ám ezenkívül semmi sem gátolja, hogy a tapasztaltabb játékosok tönkrevágják a kezdők játékélményét.

A fejlesztők ezúttal egy alapvetően jó játékot készítettek, ez azonban messze van még a műfaj csúcsától.

Emellett pedig rémesen idegesítő, hogy a nagy nehezen összeszedett cuccaink jelentős hányadát azonnal elveszíthetjük, ha egy vérpistike hátba támad, mivel a védett tárgyakat (pár táskát) leszámítva halálunk után minden kihullik a földre. S ha játékos öl meg, akkor vissza se mehetünk értük, mert ellenfeleink kifosztják a hullánkat, és ingben-gatyában kezdhetünk mindent elölről. Természetesen a Shattered Skies ösztönöz arra, hogy verődjünk csapatba, és ne magányos farkasként próbáljunk klasszikus gyűjtögetős MMO-t játszani, de a szervereken nagy számban előforduló nagyképű túlélők zárt klikkjeivel vagy „azonnal lövök rád, amint megláttak"-típusú szociopatákkal igen nehéz kapcsolatba lépni. Egyébként pedig a Free Reign játéka hamar véget ér jelenlegi állapotában, mivel küldetések nem nagyon vannak (néhány objektumot lehet megjavítani vagy lerombolni). Gyakorlatilag egy, háromóránként aktiválódó terület, az Erőmű dobja fel kicsit a monoton „mindenki mindenki ellen" gyilkolászós játékmenetet. Itt a reaktort kell megrohamozni, ami kizárólag csapatban fog menni az özönlő mutánshordák miatt. Így gyors, kétórás, csoportos hentelésekre való a Shattered Skies, magányos farkasként pedig rákvörös fejjel fogunk hamar ragequitet végrehajtani kellő, egészséges kihívás híján.

A fejlesztők azt ígérik, hogy havonta ingyen kapjuk majd a nagyobb frissítéseket, ezért kár lenne pálcát törni a Shattered Skies felett. Ha finomítják a srácok a frusztráló PvP-játékmenetet, illetve feldobják kicsit több eseménnyel ezt a szürke és üres világot, képes lesz túlélni a piacon a Free Reign játéka. G

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

3,1 GHz CPU, 4 GB RAM, 2 GB DX11 VGA, 8 GB HDD.

A Shattered Skies nem rossz játék, és a sűrűn érkező, ingyenes frissítésekkel biztosan sokat fog fejlődni, ám jelenleg eléggé üres és igazságtalan, mivel itt akár az első percben agyonlőhet minket bárki, így szerencse híján gyakorlatilag esélytelen a fejlődéshez szükséges cuccokat beszerezni.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Végre egy hardcore FPS, egyszerre szöszmötölős túlélő- és gyors akciójáték.

KONTRA

Túl hamar kiismerhető, frusztráló és fapados PvP-rendszer, sok a gonosz vérpistike, akikkel épp a fő koncepció miatt nem lehet mit kezdeni.

76%

TŰZ ÉS VÍZ, BABÁM!

Épkézláb oktatórész híján a kezdő lépések, mint például a víz- és élelmiszer beszerzése okozhatnak gondot. Vizet üres üvegek feltöltésével tudunk szerezni, ha egy kút mellé állunk, és megnyitva tárgylistánkat jobb egérgombbal kattintva megtöltjük azt. Ételt hasonló módszerrel süthetünk-főzhetünk tűzrakás után. Megéri szakácskodni, mert a nyers babnál több energiát ad a főtt. (Hagymás bab, mmmh!)

ÉLET A HALÁL UTÁN

A Shatterd Skies kifejezetten unfair játék, így ha fűbe harapunk, a nyersanyagokon és pár különleges, védett cuccon kívül mindenünk odaveszik. Szerencsére a két semleges területen, illetve rejtekhelyeken találkozhatunk egy „Global Vault" nevű masinával, melybe félrerakhatunk fegyvereket, élelmiszert, kötszert stb., melyekhez csak mi férünk hozzá halálunk után is. Ezzel sok időt spórolhatunk.

FOGD ÉS FUSS!

Elvesztett holminkat amúgy visszaszerezhetjük, de nem lesz könnyű feladat. Ugyanis nemcsak a többi kapzsi túlélő játékos miatt, hanem egy idő után magától is kámforrá válik elejtett hátizsákunk. Tehát siessünk, és lehetőleg tartsuk fejben, milyen területen jártunk, mert a Shattered Skies nagy hiányossága, hogy a térkép nem mutatja motyónk pontos helyét. Szóval érdemes screenshotolni.

VILÁGVÉGE ÁRUHÁZ

Bizarr, de a Shattered Skies összefüggő játékterülete olyan, mint egy hatalmas bevásárlóközpont: minden cuccnak megvan a maga helye. Azaz, ha vízre és élelemre van szükségünk, ne egy gyárépületben kutassunk, hanem lepusztult moteleket, vendéglőket, családi házakat keressünk fel. Ha viszont alkatrészekre és fegyverekre van szükségünk, irány valamelyik katonai támaszpont!

MELANÉZ BEVETÉS

ArmA III APEX

[IRTA JOHNBART] **AZ ÉGEI-TENGER UTÁN EZÚTTAL EGY CSENDES-ÓCEÁNI TURISTAPARADICSOMBAN AKASZTJÁK ÖSSZE A BAJUSZT A NATO ÉS A CSAT FUTURISZTIKUS HADSEREGEI. AZ ÚJ HELYSZÍN PEDIG KELLEMESEN TARTALMAS – FELTÉVE, HOGY TAPASZTALT MODDER VAGY, ILLETVE PROFIN KEZELED A JÁTÉK KÜLDETÉSSZERKESZTŐJÉT.**

15 évnyi milsim-fejlesztés csúcsának tartja az APEX-et a Bohemia Interactive (innentől BIS), az ArmA 3 méretes DLC-jének címe így voltaképp stílszerű (a szót „tetőpont”-ként jegyzi az angolszótár), még ha szerény véleményem szerint indokolatlan is. Az APEX ugyanis, bár bizonyos tekintetben valóban tartalmas és jelentős bővítmény, játszható expanzióként nem nagyon állja meg a helyét.

ALOHA TANOA!

Ez persze az alapjáték fejlődését nyomon követő operátoroknak nem meglepetés, egyrészt mert a BIS ahhoz is elég nehezen izzadta ki a gyári küldetéseket és hadjáratokat, másrészt pedig mert a harmadik etapot a brigád érezhetően inkább egyfajta keretnek, egy közösségi tartalmakkal feltöltendő military sandbox-homokozónak tekinti, semmint egy önmagában is megálló taktikai csataszimulátornak. Az ArmA-sorozatot övező népes és aktív modderközösség tükrében persze ez érthető stratégia, ami úgy tűnik, hogy az APEX-nél is működik: a DLC ugyanis annak ellenére sikeres, hogy játszható tartalmat nem nagyon ad a programhoz, küldetésszerkesztéshez hasznos játékszereket viszont annál inkább.

Ezek ékköve pedig Tanoa, a bővítmény új, cirka 100 km2-es szigete, a csapat történetének eddigi legváltozatosabb és legkidolgozottabb terepe. A Fidzsi-szigetekhez tartozó Ovalau-t újragondoló terep ugyanis kellően változatos, és egyben újszerű is BIS-játékban: ültetvények, turistavárosok, kalyibákból álló nyomortelepek, a lakott területeken kívül pedig trópusi kutatóállomások, egy kialudt (?) vulkán és sűrű dzsungel jellemzi arculatát. Utóbbi különösen remekül sikerült, érezni, hogy az esőerdőt nemcsak legenerálták, hanem kézileg igazították el rajta a növényzetet: a küldetésgyárosok sejtésem szerint számtalan vietnami hangulatú dzsungelharcos missziót hegesztenek majd a területén.

A szigettel persze nemcsak flórát és faunát kapunk, hanem egyedi kultúrák és karakterek is érkeznek. Kapunk egyrészt egy Syndikat néven futó rosszarcú félkatonai brigádot, amely régi szovjet haditechnikával (AK-származékokkal, RPG páncélöklökkel stb.) terrorizálja a paradicsomot. Van másrészt egy új rendfenntartó szervünk is (a Tanoa-i csendőrség), a NATO és a CSAT pedig az alapjáték trópusi festésű gépeivel és egységeivel, valamint új különleges erőkkel vonul terepre. Utóbbiakat frakciónként 3-3 jármű, valamint számtalan új kézifegyver támogatja (köztük az elég durván egyénre szabható Type 115 multikarabély viszi a prímet), igazán szembetűnő újításokat mondjuk nem is ezek, hanem a CSAT iráni harcosait váltó kínai csapatok jelentenek. A kínai hangsáv így adja magát, de mellette (a melanéziai francia gyarmatokra utalásképp) francia akcentusú angol, illetve francia nyelven is folyhat rádióforgalmazás.

TÖLTSD FEL A WORKSHOPBÓL!

A tartalomhegesztőkhöz tehát már nyár közepén megérkezett a karácsony (főleg, mert a számtalan új ruházati és felszereléselemet nem is említettem fentebb), az editorral és a játék modolásával hadilábon állóknak viszont fügét mutat a Jézuska, a BIS ugyanis a játszható tartalomra már közel sem helyezett akkora hangsúlyt, mint a szerkesztőben elérhető elemekre. Ott van rögtön a csomag hivatalos kampánya, ami mind játékidejében, mind megvalósításában elmarad az alapjáték hadjáratától – egyrészt mert csak hét

ADATOK

KIADÓ **Bohemia Interactive**
FEJLESZTŐ **Bohemia Interactive**
MŰFAJ **katonai szimulátor**
MULTI **van**

INFO

Az ArmA 3 APEX kiegészítője július 11-én jelent meg. A kizárólag Steamen kapható DLC 30 euróért (cirka 9500 forintért) vásárolható meg, futtatásához pedig az alapjáték is szükséges.

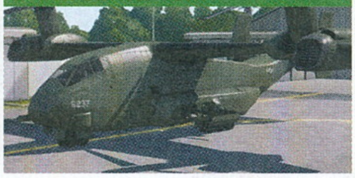
Bocs haver, de valami Brody megkért rá, hogy tisztítsam meg az adótornyot, hogy fel tudjon rá mászni.

AZ ÚJ GÉPPARK

Az alap ArmA3-hoz hasonlóan az APEX DLC-ben debütáló futurisztikus harcjárművek is fiktív, ámde zömében valós haditechnikai fejlesztéseken alapuló, továbbgondolt darabok. Lássuk, hogy milyen új eszközökkel vonul Tanoára a NATO és a CSAT, és hogy mik lehetnek a játékban látható modellek valóságban gyökerező inspirációi!

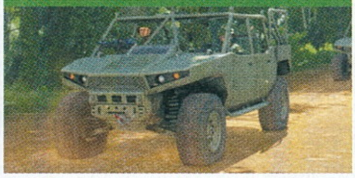
NATO

V-44X BLACKFISH



Billenőrotoros, függőleges fel- és leszállásra képes (VTOL) konvertiplán, amelyet a C-130-as légi támogató változataiból és a V-22 Ospreyből gyúrtak össze. 32 katona vagy akár egy egész harckocsi is elfér benne.

PROWLER LSV



Fürge és jól felfegyverzett, de nem igazán páncélozott könnyű harci jármű (LSV), amely két géppuskájával ideális bajtárs a hirtelen rajtaütésekkor. A verda a szingapúri ST Kinetics LSV Mark II harcjárművén alapul.

MQ-12 FALCON

Az autonóm és távirányítású módokkal is bíró helikopterdrón igazi mindenes: felderítésre, célmegjelölésre és közvetlen légi támogatásra is alkalmas. A modellt valószínűleg az A160 Hummingbird inspirálta.

CSAT

Y-32 XI'AN

VTOL teher- és csapatszállító repülőgép, aminek fejlesztési költségei az ArmA világában még az F-35 program büdzséjét is messze túlszárnyalták. A hatalmas vasmadár fülkéje és törzse főleg a Mi-24 Hindet idézi – lenyűgöző látvány!

QILIN LSV

A CSAT válasza a Prowler LSV-re. A kínai-orosz fejlesztésű járgány terepre született, végsebessége elérheti a 160 km/h-t, felfegyverzett változata pedig egy 6,5 mm-es kaliberű minigunnal támogatja a bevetéseket.

KH-3A FENGHUANG

Kacsaszárnyú tolórotoros kínai drón. Nyomkövető rendszereinek és lézerirányítású levegő-föld rakétáinak köszönhetően igen sokoldalú harceszköz. Elég nyilvánvaló, hogy a gép a kínai AVIC cég UAV-koncepciójára hajaz.

küldetést kapunk (bár elvileg dinamikusan generálják az ellenfeleket), másrészt pedig mert azok is elég fapadosak (mind történeti, mind játékmenetbeli értelemben), és teljes mértékig a négyfős online co-op módra hegyezték ki ezeket. Ez annyit tesz, hogy legalább 1-2 cimborával érdemes nekikállni, mivel a kieső slotokat nem töltik fel MI csapattársak – ezt főleg annak tükrében furcsállom, hogy ilyet már a 2001-es Operation Flashpoint is tudott.

Vérszegénységben pedig nemcsak a kampány szenved, hanem a maradék játszható tartalom is: a hadjárat mellett egy Tanoa-i Zeus online meccsre, két End Game néven futó online bevetésre, valamint azok egyjátékos bemutatójára futotta a csapattól – aki tehát rögtön belevetné magát a melanéziai harcokba, inkább várjon az Apex beszerválásával, amíg a Steam Workshop meg nem telik friss bevetésekkel, mert a gyári küldetések önmagukban elég minimalista képet festenek a pakkról.

A DZSUNGELBEN KEVESEBB AZ FPS

A várakozó álláspont a fentiek mellett a megjelenést követő hotfixek és peccsek tükrében is indokolt, legnagyobb meglepetésemre ugyanis a játék az APEX telepítése óta elég nyögvenyelősen fut a PC-men. A Steamen listázott gépigényt felejtsük el: Full HD felbontás, kikapcsolt downsampling, közepes látótáv és Normal-High grafikai beállítások mellett a tanoai akciózás ugyanis 20-50 fps között ugrál egy i5-4690-es proci, 16 giga RAM, és egy GTX 970 társaságában, ez pedig nemcsak az új óceániai helyszínt, hanem az alapjáték Altisát és Stratisát is érinti.

Az Ürgolyhók klasszikus beszólását idézve – „Mit csinálsz, mondtam, hogy az orrára célozz!"

ÉRTÉKELÉS

JOHNBART

GÉPIGÉNY

2.4 GHz CPU, 4 GB RAM, NVIDIA GeForce 9800GT / AMD Radeon 5670 VGA, 25 GB HDD.

A tartalomgyárosok combos csomagot kaptak, aki viszont rögtön Tanoán szeretne harcolni, jobb, ha vár, amíg Melanéziát a közösség tölti fel bevetésekkel...

GRAFIKA: **75%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Tanoa remekül fest, az új egységek, fegyverek, és járművek pedig feldobnak minden bevetést.

KONTRA

A co-op kampány rövid és bugos, mellette alig van más játszható tartalom, a DLC pedig az optimalizációt is hazavágta.

72%

A programozók tehát valamit nagyon eltoltak a háttérben, trópusi kirándulásra indulni így egyelőre (a kötelező oltások mellett) csak testépítő PC társaságában javasolt, vagy épp akkor, ha a hullajelölt bokorugrót nem zavarja, hogy alacsonyra kell állítania a vizuális részletességet – amivel viszont épp a csomag sztárja, Tanoa csorbulna meg a képernyőn. Technikai téren egyébként minden más klappol: az új hangsávok jól sikerültek, az új karakterek és gépek elég ütősen mutatnak, az APEX-szel egy időben debütált új irányítási séma pedig valamelyest könnyebb masírozást tesz lehetővé (bár az egységek részletesebb kommandírozása még mindig ugyanolyan körülményes, mint 15 éve).

REPÜLJÜNK HÁT FIDZSIRE?

Olvasóink számára, gondolom, költői a kérdés, a fenti eszmefuttatásból ugyanis szerintem mostanra mindenki leszűrte, hogy érdemes-e most beszereznie az APEX-et vagy sem. Ha rutinos modder vagy, vagy épp magabiztosan kezeled az editort, akkor a trópusi kirándulás még a jelenleg viszonylag magas ára mellett is megfontolandó; amennyiben viszont egy „hagyományos" (értsd: az árával arányos mennyiségű játszható tartalommal érkező) expanzióra számítasz, jobb, ha kivársz, amíg a közösség elég küldetést hegeszt az új szigetre ahhoz, hogy megérje megvenni a pakkot.

ÉNEK A MÉLYBEN, A TÓ SÖTÉTJÉBEN...

[ÍRTA **SIKLARA**]

SCI-FI PLATFORMER, BELSŐ- ÉS KÜLSŐ NÉZETES AKCIÓJÁTÉKOK, VR-HORROR, MOST PEDIG EGY METROIDVANIA; AZ INSOMNIAC GAMES MAGABIZTOSAN LAVÍROZIK A MŰFAJOK KÖZÖTT, A SONG OF THE DEEP PEDIG ÉPP JÓKOR ÉRKEZETT, HOGY NÉMI FELÜDÜLÉST HOZZON A NYÁRI UBORKASZEZONBA.

Minden nyáron szembesülünk egyfajta kreatív apállyal, amikor a játékipar néhány középszerű, vagy kifejezetten rossz produkcióval buzdít minket arra, hogy inkább álljunk fel a képernyő elől, és menjünk ki a napra, amíg az őszi dagály kárpótlásként rengeteg jobbnál jobb megjelenéssel áraszt el minket. Az idén meglehetősen aktív Insomniac Gamestől eddig kaptunk egy kiváló Ratchet & Clanket PS4-re, egy középszerű Edge of Nowhere-t Oculus Riftre, nyárra pedig, az akció-platformer és a horror után egy harmadik műfajban induló címmel örvendeztettek meg minket. A Metroid és Castlevania sorozatok játékmenetének elemeit ötvöző metroidvania az akciójátékok egy manapság második reneszánszát élő válfaja, amelynek valamennyi fő jellemzőjét példásan hozza a Song of the Deep, forradalmasítását azonban nem vállalja. De baj ez egyáltalán, muszáj minden játéknak valami nagy újdonsággal előrukkolnia ahhoz, hogy igazán jó legyen? Aligha, hiszen általában az is elég, ha egy bejáratott formulát sikerül jól megvalósítani. Erre nagyszerű példa a korábban említett Ratchet & Clank, míg tesztünk alanya inkább a „még egy kis pofozgatás kellett volna neki" kategóriába esik.

MEGELEVENEDŐ MESÉK

A 12 éves Merryn szerény körülmények között, de boldogan él a tengerparton halász édesapjával, aki esténként hihetetlen kalandjairól számol be neki. Egy nap apja hajója nem tér vissza, a lány azonban egy élénk látomása alapján biztos benne,

hogy az öregе nem veszett oda, hanem csapdába esett a tenger mélyén, és így üzent neki. Több sem kell hősnőnknek, gyorsan összeeszkábál egy mini tengeralattjárót, és alámerül egy új világba, amely mégsem egészen idegen számára, apja esti meséinek hitt elbeszélései ugyanis mind igaznak bizonyulnak.

Song of the Deep is gyönyörű, és a megelevenedő mélytengeri növény- és állatvilág mellett a téma által szabott határok ellenére is rendkívül változatos helyszínek várják Merrynt. Felszínhez közeli világos részek, mély árkok és sötét barlangok, steampunkos masinák, hatalmas szobrok és elmerült hajóroncsok váltják egymást, de egy elsüllyedt város maradványait is beúszhatjuk.

AZT MONDJÁK, AZ ÓCEÁN BESZÉL HOZZÁNK, A SONG OF THE DEEP AZONBAN MÉG ENNÉL IS TÖBBET TESZ, ÉNEKEL A JÁTÉKOSNAK, MÉGHOZZÁ NAGYON SZÉP HANGON.

A történetet a tenger mélyén élő fomorikkal az ír mitológia, a látványt pedig a költői szépségű, a víz pusztító munkája miatt a tengerből szinte oszlopszerűen kiemelkedő írországi Moher-sziklák ihlették. Ennek megfelelően a titokzatos víz alatti világról mesélő

Bár a játék a 2D-s, oldalra scrollozós fajtába tartozik, a látvány szempontjából nagyon mozgalmas előtér és háttér erős térbeli érzetet ad. A békésen ringó tengeri növényzet közt apróbb élőlények bújnak meg, és méretes medúzákat vagy fenyegető cápákat láthatunk elúszni a távolban halványan kirajzolódó sziklák és épületmaradványok előtt. Az állóképes átvezetők mintha egy mesekönyv lapjaiból állnának, a rajzok stílusa és Merryn ábrázolása kicsit a Studio Ghibli animációs filmjeire emlékeztet, a beleélést pedig a hangulathoz igazodó zenei

ADATOK

KIADÓ
GameTrust Games

FEJLESZTŐ
Insomniac Games

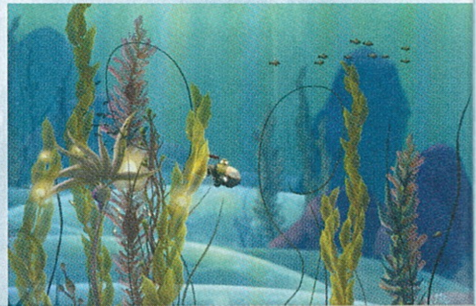
MŰFAJ
platformer

MULTI
nincs

INFO

A Song of the Deep július 12-én jelent meg PC-re és konzolokra. A digitálisan forgalmazott játék ára Steamen 15 euró (kb. 4700 Ft).

A játék helyszínéül szolgáló víz alatti pályák nemcsak a műfajtól megszokott akadályokat, hanem gondolkodtató feladványokat is rejtenek.



Bár tény és való, hogy a Song of the Deep gyönyörű, a képek nem adják vissza, milyen nehézkes tud lenni a szűk pályákon történő navigálás.

aláfestés, és a lágy hangú női narrátor mesélése is fokozza.

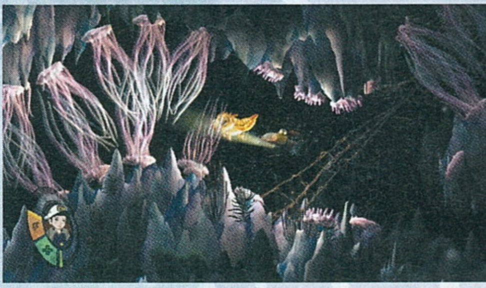
A MÉLYSÉG TITKA

Megannyi, a tenger fenekén fekvő kincs várja, hogy felfedezzük, ez azonban csak a megfelelő felszerelés birtokában lehetséges. Tapasztalati pont helyett érméket és egyéb értékeket gyűjthetünk, amiket egy fényes tárgyakra bukó ráknál cserélhetünk el a tengeralattjárónk fejlesztéséhez szükséges kacatokra. Több irányba is elindulhatunk, kezdetben viszont érdemes a térképre támaszkodva követni a történet által kijelölt utat, máskülönben úgyis akadályba ütközünk, amelyet csak később tudunk valamilyen továbbjutáshoz szükséges eszközzel félregördíteni. Ettől még olykor érdemes kalandvágyunknak engedve sodródni az ismeretlen felé, mert így bukkanhatunk a jutalmat rejtő titkos helyek többségére.

Ellenfeleink java a pár főgonoszt leszámítva agresszív medúzákból, köpködő lámpáshalakból, valamint mutáns tengeri sünökből áll, akik a játék végéig elkísérnek, és épp csak a színűk változik mindig, hogy érzékeljük, velünk együtt ők is erősödnek. Az egyhangú céltábla-felhozatal ellenére bőven van alkalmunk használni az egyre bővülő kütyürepertoárt, hisz lövedékeinkkel robbantgathatunk falakat, kampónkkal húzhatunk-vonhatunk tárgyakat, hajócsavarunkkal úszhatunk az erős áramlatokkal szemben, búvárfelszereléssel a tengeralattjárót is elhagyhatjuk, és így tovább. Némelyik eszköz sokféleképpen használható, kampónkkal például egy nagyobb kagylót is hozzávághatunk az ellenhez, vagy ránk kilőtt bombákat küldhetünk vissza a feladónak. Más kérdés, hogy a célzás, és egyáltalán a manőverezés sokszor kimondottan nehézkes, ami részben magyarázható lenne a víz alatti fizikával, de alighanem inkább a Unity grafikus motorral gyűlt meg a baja a fejlesztőcsapatnak (ez utóbbiról árulkodik a kisebb beröccenésekkel járó optimalizálatlanság is). A gyors és pontos reakciót, illetve a képességeink kombinálását igénylő ügyességi szakaszok emiatt sokszor rettentő frusztrálóak, a kontroller használata pedig szinte kötelező, egérrel és billentyűzettel ugyanis még rosszabb a helyzet.

ÚJ VIZEKEN

Egy tizenöt fős csapat a kihívás kedvéért valami újba akarta vágni a fejszéjét, a metroidvania műfaj pedig pont kedvezett az elképzeléseiknek, hogy egy olyan, elsősorban gyerekeknek szóló játékot készítsenek, amely harc helyett inkább a fejtörőkre és a felfedezésre helyezi a hangsúlyt. Ha tehát figyelembe vesszük, hogy az insomniacos srácok egyrészt a komfortzónájukat hátrahagyva szándékosan ismeretlen vizekre eveztek, akkor a Song of the Deep legtöbb hibája érthető, és esetenként megbocsátható. Mivel eleve egy 6-7 óra hosszúságú kalandról van szó, amit az acsihajhász gyűjtögetés is legfeljebb 10 órára tornáz fel, kis adagokban fogyasztva határozottan kellemes, gyengeségei azonban a végjáték bizonytalan irányítás miatt pokolian nehéz ügyességi részeinél hatványozottan érezhetőek. Bár a területek fokozatos megnyitása műfaji sajátosság, az sem túl jó érzés, amikor bármerre indulsz, akadályba ütközöl, és csak órák múlva tudsz egy-egy kincset, vagy a tengeralattjárót erősítő cuccot felvenni, amit egy kicsit átgondoltabb pályadizájnnal lehetett volna enyhíteni. Ami mégis a Song of the Deep malmára hajtja a vizet, az a témája és a hangulata, ez a kettő ugyanis aligha nem sokakat elnézővé tesz majd a technikai és játékmechanikai csiszolatlanságaival szemben, így én is szívesen merültem el az Insomniac Games víz alatti világában.



ÉRTÉKELÉS

SIKLARA

GÉPIGÉNY

Négymagos 2.0 Ghz CPU, 4 GB RAM, 1 GB VGA, 3 GB HDD.

Szemgyönyörködtető utazás a tenger mélyére, változatos helyszínekkel, ügyes fejtörőkkel és rengeteg felfedezésre váró kinccsel, amelyek a történet viszonylagos rövidsége ellenére is hosszú órákra képesek lekötni a lelkes felfedezőket.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Kellemes a szemnek és a fülnek, könnyed nyári kikapcsolódásnak tökéletes.

KONTRA

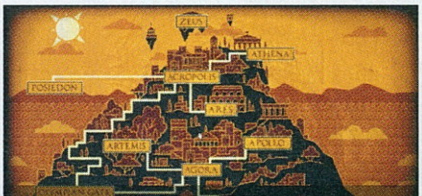
A nehézkes irányítás, az ismétlődő ellenfelek és a kisebb beröccenések sajnos rontanak annyit az összképen, hogy a Song of the Deep „csak” egy egész jó játék legyen.

75%

ROKON JÁTÉKOK

INSANELY TWISTED SHADOW PLANET

EZ A MICROSOFT ÁLTAL KIADOTT, LENYŰGÖZŐ LÁTVÁNYVILÁGGAL MEGÁLDOTT KIS JÁTÉK SOKBAN HASONLÍT A SONG OF THE DEEPHEZ. CSAK ÉPP NEM TENGERALATTJÁRÓVAL KELL ÁTMANŐVEREZNI A MESÉS ÓCEÁNON, HANEM EGY BÁTOR KIS IDEGEN LÉNY ŰRHAJÓJÁVAL EGY VESZEDELMES, ELLENSÉGES PLANÉTA FLÓRÁJÁN ÉS FAUNÁJÁN.



APOTHEON

BÁR A JÁTÉKMENET ÉS A STRUKTÚRA NEM TELJESEN AZONOS, KONTRASZTOS, SZÍNES GRAFIKÁJA ÉS VISZONYLAG MAGAS KIHÍVÁSFAKTORA MÉGIS EGY LAPRA TESZI AZ APOTHEONT A SONG OF THE DEEPPEL. AMENNYIBEN TETSZETT A TENGERI KALAND, ITT AZ IDEJE, HOGY AZ ÓRKORI HELLÁSZBA IS ELLÁTOGASS!

ORI AND THE BLIND FOREST

MÉG EGY MICROSOFTOS JÖVEVÉNY, EZÚTTAL EGY KÉSŐBBI KONZOLGENERÁCIÓRÓL (A SHADOW PLANET MÉG 360-RA JÖTT KI ELŐSZÖR, AZ ORI PEDIG ONE-RA). ENNEK A JÁTÉKNAK VAN A LEGKEVESEBB KÖZE A SONG OF THE DEEPHEZ, EGY DOLGOT LESZÁMÍTVA: A CSODÁLATOS, LÉLEKBE MARKOLÓ HANGULATOT ÉS TÖRTÉNETET.

VALAMI VÉGET ÉRT...

INSIDE

[ÍRTA LOR] **A Limbo után ott bujkál az emberben a félsz, hogy a Playdead tud-e egy önmagához hű, ám újszerű platformert mutatni. Az Inside túlzás nélkül felülmúlta elődjét: gyönyörűen felépített játékmenet, és még elborultabb hangulat csavarja szét a lelkünket.**

Mindenki emlékszik arra az üres tekintetű kisfiúra, aki egy sötét erdőben bóklászva keresett valamit és valakit. A 2010-ben megjelent Limbo okos fizikai feladványairól, és arról a hangulatról vált ismertté, ami aztán a Playdead névjegyévé vált. Nehezen képzeltük volna, hogy az indie-csapat új játékában még feljebb srófolja a lécet, mert már az elõd is elementáris erővel csapott arcon. Az Inside-on már a Limbo megjelenése után pár hónappal elkezdett dolgozni a stúdió, még „Project 2" kódnéven, és bevallásuk szerint is egy sokkal becsavarodottabb és őrültebb kalandnak szánták. De hogy ennyire, arra nem számítottunk.

ADATOK

KIADÓ
Playdead

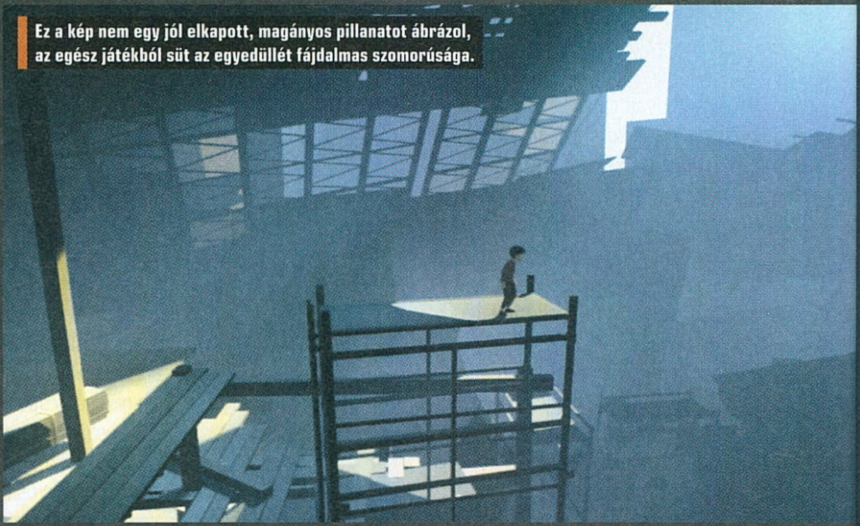
FEJLESZTŐ
Playdead

MŰFAJ
platformjáték

MULTI
nincs

INFO

Az Inside 2016. június 29-én jelent meg Xbox One-ra, július 7-én pedig PC-re. A játék ára steamen 19,99 euró (kb. 6200 Ft).



Ez a kép nem egy jól elkapott, magányos pillanatot ábrázol, az egész játékból süt az egyedüllét fájdalmas szomorúsága.

Az Inside főhőse ismét egy fiúcska, akinek immár van piros pólója, cipője, esetlen mozgása, arca viszont nincs. A semmi közepén találjuk magunkat, és mindenféle útmutatás nélkül indulunk útnak. Hamar rádöbbenünk, hogy egy (viszonylag) realisztikusabb, emberek lakta környezetbe kerültünk. A kiindulópontként szolgáló erdőben rögtön belebotlunk pár gonosz felnőtt őrbe, akik vagy megfojtanak vagy hátba lőnek, esetleg ránk eresztik a húsunkra éhező harci kutyáikat – természetesen mindezt a Limbóban megszokott, nyugtalanító animációkkal kísérve. És ha ekkor tudnánk, hogy ez még csak a kezdet!

ROHANSZ ÉS MEGBÉKÉLSZ

Beljebb merészkedve egy kísérleti létesítménybe keveredtünk, ahol csak annyi a célunk, hogy ne kapjanak el minket.

A játék műfajilag a hagyományos, oldalra görgetős platformer, amiben tudunk úszni, ugrálni, kapaszkodni és objektumokkal interakcióba lépni, a megszokott, feszes tempóban. Jól ki kell centizni minden időzítést, s mikor kötélen csimpaszkodunk, vagy ide-oda ugrálunk, ismét a próbálkozás és elbukás receptje az, ami végül sikerre vezet. Az ember idegei pattognak azokon a szakaszokon, ahol éppen csak egy másodperc töredéke választ el attól, hogy megcsócsálják a lábunkat, vagy oldalba kapjunk egy bombát. Épp ezért kell egy bizonyos lelki állapot, hogy az ember leüljön a játék elé, de már egy óra is olyan tömény dózist ad, hogy utána még sokáig a bűvkörében leszünk.

AGY ÉS HÚS

Az ügyességünk mellett természetesen az eszünkre is szükségünk lesz, a menekülős szakaszok után fejtörőkkel frissülhetünk fel némileg. A feladványok szépségét az adja, hogy intuitív módon lehet rájönni a megoldásra. Mindig csak annyi objektum van az adott helyen, amennyit használnunk kell, és az is egyértelmű, merre nem tudunk továbbmenni. A kapcsolókat és felszögelt deszkákat nemcsak jobbra és balra taszigálhatjuk,

hanem fel és lefele is, sokkal inkább térben működik az egész. Attól viszont nem kell félnünk, hogy unalmas doboztologatás várna ránk, helyette kapunk inkább rengeteg egyedi elemet és ötletes feladványt.

A játék témájából adódóan egy különleges típusú puzzle uralja a történet második felét. Mint említettem, egy laboratórium legmélyére keveredünk, ahol a kutatók víz alatti kísérleteket végeznek agymosott embereken. Útközben rábukkanunk egy-egy szürke emberi testre, ami teljesen lélektelenül teng, és ránk nézve ártalmatlan. Ha azonban becuppantjuk a fejünket egy agykontroll-gépbe, átvesszük felette

Igaz, ez már a legelején megváltoztatja a történetet, méghozzá egy meglehetősen érdekes irányba.

HÚS ÉS GÉP

A környezet egyszerre szürreális és absztrakt. A Limbo maszatos, nyomasztóan sötét berendezését felváltotta a monokróm árnyalatú indusztriális környezet, ahol rengeteg fa, fém, műszer, ketrec rendezi be a világot, ami újfent nyomasztóan tágasnak, kihaltnak és végtelennek tűnik. Ahogy haladunk előre, egyre több hang üti majd meg a fülünket. Robbanások, zakatolások, apró búgások szabják az ütemet, amikből mindig épp annyi van, hogy még jobban a frászt hozzák ránk.

NEM SOK OLYAN MEGRÁZÓ ÉS SÖTÉT ALKOTÁS KERÜL PIACRA, MINT AZ INSIDE. RÖVID, DE IGEN VELŐS ÉLMÉNY, FELNŐTTEKNEK.

az irányítást. Nem csak egyet, idővel egy egész tömeget irányíthatunk, és velük kell megoldanunk a feladványokat. Tömegben könnyebb felnyitni a rácsokat, kitörni az ajtókat, erre a szisztémára több hosszú pályaszakasz is épül.

Ha van hozzá elég fegyelmünk a túlfűtött percekben, érdemes körbenézni, mert számos rejtett szoba van eldugva. Itt rendszerint egy-egy kapcsolót tudunk deaktiválni, aminek nemcsak az a szerepe, hogy egy kövér achievement jár érte, hanem még egy alternatív befejezést is megnyithatunk, ha mindet összeszedtük.

Nemcsak a magány, a sötétség, a folyamatos rohanás, a halálfélelem, de az agyat megcsavaró groteszkség is végig ott van. Főként azért, mert ezúttal az emberéké a főszerep, a felnőtteké, akiknek – főhősünkhöz hasonlatosan – szintén nincs arcuk. Ebben a történetben a hús, a lélek, a lélektelenség, az agymosás áll a középpontban. Mindez már nemcsak egy magányos fiú utazása, hanem egyben társadalomkritika is, amin végig kattog az agyunk. Az első arcon csapó jelenet az, amikor úgy próbálunk keresztüljutni egy csarnokon, hogy az agymosottak közé állunk. Hipnotizáló

RITMUS ÉS TAKTUS

AZ INSIDE ZENÉJÉT MARTIN STIG ANDERSEN SZEREZTE, AKI JELENTŐS SZEREPET JÁTSZOTT ABBAN, HOGY EZÚTTAL SOKKAL SZOROSABB A KAPCSOLAT A JÁTÉKMENET ÉS A HANGOK KÖZÖTT. SZÁMOS FELADVÁNY A HANGOK ÁLTAL DIKTÁLT RITMUSRA TÁMASZKODIK. ILYEN A TESZTBEN IS EMLÍTETT HÚSBÁBOKKAL VALÓ MENETELÉS, VAGY AZ A SZAKASZ, AMIKOR A BOMBÁK KILÖVÉSÉNEK HANGJÁRA KELL FIGYELNÜNK. A FŐSZEREPLŐ IS ÉLŐBB ANNAK KÖSZÖNHETŐEN, HOGY MÁR HALLJUK A ZIHÁLÁSÁT, A LÉLEGZETVÉTELÉT, ÍGY TUDJUK, HOGY MIKOR JÁR A PÁNIK KÖZELÉBEN. ANDERSEN A CSAPATNAK IS SZÁMOS TANÁCSOT ADOTT A JÁTÉK STRUKTÚRÁJÁRA VONATKOZÓAN, HOGY AHHOZ MINÉL ILLESZKEDŐBB, A FESZÜLTSÉGET FOKOZÓ AUDIOHATÁSOKAT TUDJON ÍRNI.

ÉRTÉKELÉS

LOR

GÉPIGÉNY

2,4 GZh-es Intel Core 2 Quad Q6600 processzor vagy 3,1 GHz-es AMD FX 8120, 4 GB RAM, NVIDIA GT 630/650m, AMD Radeon HD6570, 3 GB HDD.

A feszültség mesteri fokozása adja az Inside egyediségét. Ha a Limbót szereted, ezt még jobban fogod – persze ha kapó vagy a kicsavartabb agymenésekre, és az okos platformjátékokra.

GRAFIKA: **92%**
HANG: **92%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Az Inside a Limbo alapjaira építkezik, de sok újdonságot mutat. Az ötletes fejtörők és a nyomasztó hangulat egy percig sem untat, épp annyira hosszú és tartalmas, amennyire kell.

KONTRA

A Limbónál nehezebben emészthető, néhol már tényleg gusztustalan, ezért kevésbé befogadható.

94%

rigmusokkal, dübörgő lépéssekkel kell tempót tartanunk, és nekünk is beolvadnunk. Ha elvétjük a lépést, rögtön kiszúrják, és húskampót kapunk a hátunkba.

EZ NEM AZ AZ ERDŐ

A fejlesztők szerencsére folyamatosan adagolják a borzalmakat. Néhány döglött állat, gilisztás disznó, marcangoló véreb után megjelennek az első húsbábok is, amelyek kulcsszerepet játszanak a történetben, a végére pedig a legbizarrabb dolgok maradnak. Idővel egyre mélyebben merülünk a laborban, a víz alatti szakaszok nagy részét pedig úszva vagy tengeralattjáróval tesszük meg, de még ott sem vagyunk biztonságban a szellemszerűen kúszó, fekete szirének miatt.

A kaland kényelmes tempóban cirka öt óra alatt befejezhető, mégsem hagy hiányérzetet. Ennek egyik oka az, hogy sosincs olyan szakasz, amire azt mondanánk, hogy töltelék lenne vagy időhúzás. Minél messzebb jutunk, annál több réteg olvad le a jól összerakott játékról, méghozzá új típusú problémákkal. A felépítés gondos, ami végül egy hatalmas katarzisban robban ki. Az Inside-nak gyönyörű íve van, és a végén ugyan nem kapunk mindenre választ (sőt), kielégítőbb érzést hagy a Limbo lezárásánál. Az utolsó pillanat, amikor meg tudunk nyugodni a kimerítő út után, és a stáblista erejéig gyönyörködhetünk a végső jelenetben, nos, erre nincs más szó, minthogy: epikus. Az elődhöz hasonlatosan az Inside ugyanúgy kihagyhatatlan, ráadásul ezt az élményt már tényleg nem tudjuk, hogy hová lehetne tovább fokozni – előre félünk, mi lesz, ha a Playdead ismét egy új világ megálmodására adja fejét.

SZIGETI ZOMBIVESZEDELEM

DEAD ISLAND DEFINITIVE COLLECTION

[ÍRTA BŐJTI]

MIKÖZBEN A LENGYEL TECHLAND SOK-SOK ÉVNYI FOLYAMATOS FEJLŐDÉS UTÁN BELÉPETT A NAGYOK KÖZÉ, SŐT MEGCÉLOZTA A KIADÓI POZÍCIÓT, A DEEP SILVER ÚGY DÖNTÖTT, LESZAKÍT MÉG EGY PÁR GYÜMÖLCSÖT A CSAPAT SORSÁT MEGHATÁROZÓ ZOMBIHENTELDE SEGÍTSÉGÉVEL. MEGÉRKEZETT A „DEFINITÍV" KIADÁS.

Miközben már a Call of Juarez első két része is mutatta, van valami a Techlandben, nem szabad leírni a fejlesztőket, 2011-ben a csapat egy új irányba folytatta útját, ami meghatározóvá vált számára. Mialatt a vadnyugati ördögszekereket vérre és testrészekre cserélte, a szájszagú, borostás bajkeverőket pedig rothadó zombikra, magát a helyszínt is áthelyezte a prérikről a trópusi, üdülőövezetként funkcionáló szigetvilágra. A fertőzöttek itt martak mindenkit cafatokra, amihez egy jó kis nyitány is szolgált, elvégre, aki öt éve nekiállt a Dead Islandnek, a zenei irányzatok kedvelésétől függetlenül azóta sem felejtette a „Húdújúvúdúbics"-tól hangos felvezetést. A belső nézetben elérhető négyszemélyes kooperáció, a hangulatos miliő meghozta a sikert, majd a sorszám nélküli „folytatást" (Riptide), ám végül a tényleges második rész soha nem készült el (lásd extra szövegdobozunkat), az alkotók pedig suttyomban átnyargaltak az aktuális generációt nyitó Dying Lightra, amivel új szintre emelték produkcióik minőségét. Persze a Deep Silver nem esett a fejére, az aranytojást tojó tyúkot ugyanúgy nem hagyták veszni, ahogyan anno a Ubisoft sem tette (Call of Juarez: The Cartel – csak egy szimpla techdemó lett, amit a franciák még kipréseltek a csapat lelépése előtt). Ennek hála immáron a „legtökéletesebb" formában élvezhetjük Banoi vendégszeretetét.

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver

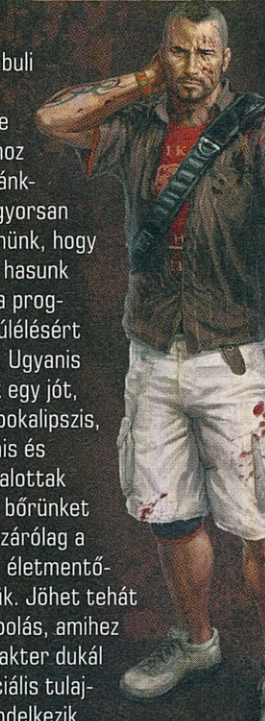
FEJLESZTŐ
Techland

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
van

INFO

A Dead Island Definitive Collection 2016. május 31-én jelent meg PC-re és konzolokra, Steamen 45 euróba kerül a teljes csomag, avagy nagyjából 14 000 forintért vásárolható meg.



MÁSNAPOSOK

Egy fergeteges buli után néhány üveget ölelgetve térünk magunkhoz a szállodai szobánkban, majd igen gyorsan realizálódik bennünk, hogy immáron nem a hasunk süttetése lesz a program, hanem a túlélésért folytatott harc. Ugyanis míg szundiztunk egy jót, kitört a zombiapokalipszis, mindenfelé bikinis és sportalsós élőhalottak grasszálnak, ép bőrünket pedig csak és kizárólag a másokon segítő életmentőnek köszönhetjük. Jöhet tehát a harc, a kaszabolás, amihez négy eltérő karakter dukál (mindegyik speciális tulajdonságokkal rendelkezik, így egyikük a vágó és szúró eszközöket, a másik meg a lőfegyvereket preferálja). Ami pedig a legjobb az egészben: a küldetéseket négyen, avagy három másik játékossal is levezényelhetjük, ami különösképpen feldobja a hangulatot.

Nem utolsó sorban a Dead Island nem szimpla vagdalkozásból áll, elvégre rengeteg lootolással, a környék felfedezésével millió és egy tárgyhoz, nyersanyaghoz hozzá lehet jutni, a fegyvereket így módosíthatjuk is. A lángoló bunkósbot, az áramozós bozótvágó, netán a mérgező kés immáron nem csak álom többé, a megcsapkodott hullák pedig nem élvezik az extra szolgáltatásokat, lángolnak és öklendeznek azok hatására. Több ágon fejleszthetjük karakterünket is, a rengeteg opcionális küldetésnek hála bőven van elfoglaltságunk a hatalmas terepen, aminek bejárását még a gyorsutazás és az autóvezetés is könnyíti. Egy kisebb álom valósult meg hát 2011-ben, ami Fulci mester húsevőkkel teli szigetét vizionálta videojátékos formába. Szerettük? Naná, egy élmény volt gyermekbetegségei (rossz szinkron, béna mimika, lapos sztori, bugok) ellenére is.

HALVA SZÜLETETT GONDOLAT

EREDETILEG A TECHLAND FEJLESZTETTE, MAJD A SPEC OPS: THE LINE-NAL MÁR BIZONYÍTOTT YAGER FOGLALKOZOTT A DEAD ISLAND 2-VEL, AMI EGY ÁRKÁDOSABB, ŐRÜLT MÉSZÁRSZÉKRE EMLÉKEZTETŐ FORMÁBAN VITTE VOLNA TOVÁBB A NÉGYFŐS AKCIÓZÁST A ZOMBIK ELLEN. A 2014-ES GAMESCOMON MÁR KIKERÜLT EGY JÁTSZHATÓ VERZIÓ (PRÓBÁLTAM, TELJESEN JÓL MŰKÖDÖTT), ÁM 2015-BEN A DEEP SILVER MÉGIS ELVETTE A PROJEKTET A FEJLESZTŐKTŐL, MAJD A VERSENYJÁTÉKOKRÓL, KONZOLOS PORTOKRÓL ÉS EGY DOCTOR WHO-ADAPTÁCIÓRÓL ISMERT SUMO DIGITALNEK ADTA, MERTHOGY „A KIADÓ ÉS AZ ALKOTÓK NÉZETEI NEM EGYEZTEK A KÉSZÜLŐ PRODUKCIÓVAL KAPCSOLATBAN". A JÁTÉK HOL ELTŰNIK, HOL ÚJRA ELŐKERÜL, AZONBAN KEZD ÚGY TŰNNI, HOGY ÁTOK ÜL RAJTA, ÉS SOHA NEM KÉSZÜL EL. REMÉLJÜK, NEM ÍGY LESZ.

„Ne gyere a közelembe, nem hallod!? Hát, jó, ha te így, én is így: levágom a bal kézfejem, csak hogy jól összesrpicceljelek vérrel!

ÁRADÁS

Azután 2013-ban elérkezett az idő egy folytatásra, ami inkább egy igen tartalmas, önállóan futtatható expanzió szerepét töltötte be. A négy korábbi karakter története az első epizód befejezését folytatta, méghozzá egy új szereplő bevonásával (így már öten álltak rendelkezésre), a játéktér pedig kicsit arrébb tolódott, de még mindig a trópusokat megcélozva. A játékmenet terén szerencsére több újdonságot is bevezettek a fejlesztők, ennek hála motorcsónakkal is átszelhettük a nagyobb vizeket, bázisokat védhettünk csapdákkal és rögzített gépágyúkkal, az alap azonban maradt a régi. Emiatt sokan keserű szájízzel tápászkodtak fel a program elől (na meg a befejezés sem nyerte el mindenki tetszését), noha a Dead Island: Riptide még mindig egy szórakoztató, többen játszva élvezetes aRPG volt.

TÉNYLEG DEFINITÍV?

Bár a Definitive Collection összességében barátságos árkategóriába került, avagy a teljes csomag egy önálló játék összegéért megvehető (sőt a korábbi kiadások birtokosai a Steamen 3 euróért upgrade-elhették az epizódokat), mégis érződik rajta, hogy csak pénzlehúzás áll a háttérben. Jó, a látvány valóban fejlődött, a csatornák és városi részek mellett a börtön is mutatósabb, a fények sokkal jobbak, sok új effekt felel azok realisztikus megvalósításáért, illetve a karaktermodellek is kidolgozottabbak, de összességében a két Dead Island maradt a régi. Sőt még ez sem mondható teljes nyugodtsággal, elvégre a korábbi bugok jó része is megmaradt (beragadások, kopogó szellemet jelző fura tárgymozgások, eltűnő eszközök és fegyverek), valamint sokan panaszkodnak amiatt, hogy a mentések tönkrementek, egy fejezeten nem jutnak tovább. Ez fölöttébb bosszantó, emellett arra sincs racionális indok, miért kellett a vér színén változtatni, milyen okból kifolyólag cserélődtek le fegyvermodok, illetve a legfontosabb: immáron miért nem lehet a strandlabdával focizni, amivel anno rengeteget ökörködtünk. Ilyen téren, mindezeket figyelembe véve tehát öt és három év is kevés volt arra, hogy valóban egy befejezett, hibáktól mentes verzió szülessen, ha pedig ebből a szemszögből nézzük a leányzót, akkor a minimális anyagi ráfordítás is felesleges.

AZ EREDETI JÁTÉK FORMABONTÓ SZÓRAKOZÁS, ÍGY AKI KIMARADT BELŐLE, NYUGODTAN PÓTOLJA. AZ ÚJRAKIADÁS AZONBAN MÉG NEM VOLT JOGOS.

Ha azonban az érme másik oldalát is figyelembe vesszük, nem tudunk kifejezetten haragudni a Definitive Collectionre, még ha az egyértelműen azért is született, mert a kiadó plusz bevételt látott a megjelentetésében. A két fő Dead Island ugyanis kellően egyedi és élvezetes a millió fegyverátalakítással, a közelharc során eszközölt belassításokkal és repkedő testrészekkel, az utazgatással és leginkább a csapatos küzdelemmel, ami alaposan megdobja az amúgy is erős hangulatot. A programoknak többször neki lehet futni, a meglehetősen nagy területet érdemes aprólékosan felfedezni az easter eggek és jópofa helyszínek miatt (például Jason Voorhees is beugrik egy kameóra, aminek hála Bőrpofa láncfűrészét is magunkhoz ölelhetjük). A hentelés pedig akkor sem válik unalmassá, ha a sokadik kört futjuk, elvégre az ellenfelek (a sima zombik mellett vannak robbanó, tankszerű, mérgező, köpködő mutánsok) velünk együtt lépik meg az újabb fejlődési szinteket. Na meg ott van még az egyszerű, de nagyszerű árkád móka, a Dead Island Retro Revenge, amiben 2D-ben zúzhatjuk le a halottakat, plusz a két 3-3 órás kiegészítő, a hordamódot tálcán kínáló Bloodbath Arena, és a történetet más aspektusba helyező Ryder White DLC, amik szintén a csomag tartalmát erősítik. Ezeknek hála már alaphangon is 40-50 órát beleölhetünk a kollekcióba, ami igen jó eredmény ennyi pénzért.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

GÉPIGÉNY

Intel Core i5-2500 3,3 GHz vagy AMD FX-8320 3,5 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 560 vagy Radeon HD 6870 VGA, 21 GB hely.

Immáron teljes a kollekció, amit feljavított grafika és minden kiegészítő társaságában élhetünk át újra.

GRAFIKA: **78%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Kimondottan tartalmas játékok, amiket vétek kihagyni, pláne akkor, ha van társaságunk is a végigjátszáshoz.

KONTRA

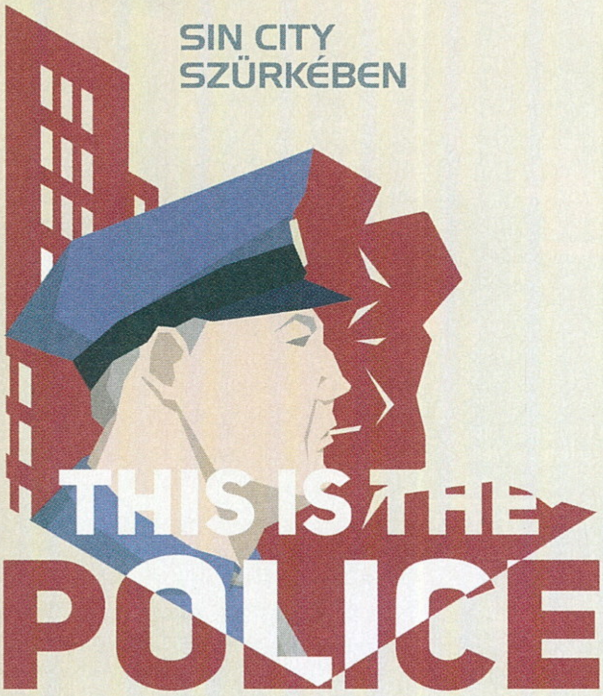
Logikátlan változtatások, kimagyarázhatatlan bugok, idegesítő megoldások – ez nem definitív kiadás, csak egy újabb bőr a vízben felpuffadt zombikról.

65%

Tudjátok, milyenek ezek a zombis játékok: sokkolók! (Oké, ez volt Chocho utolsó képaláírása, megígérjük, hogy soha többet nem engedjük a gép elé.)

SIN CITY SZÜRKÉBEN

THIS IS THE POLICE



[ÍRTA TIKA]

Szolgálunk és védünk, na persze – egy ideális világban talán erről zengne a fáma, amikor a főszerepben a rendőrség felbukkan. Ám mi van akkor, ha a Sin Citynél is durvább a város, és az utolsó becsületes ember, a rendőrfőnök úgy dönt, hogy holnaptól a pénz lesz az isten...

Egy kalapozós, kickstarteres kampány végeredménye a This is the Police, ráadásul a független fehérorosz stúdiónak ez az első próbálkozása a játékiparban. A Weappy alkotásában azonban nyoma sincs a megilletődöttségnek, a témaválasztás merész, és a feszegetett kérdésektől – vajon egy melegjogi tüntetést szét lehet veretni a SWAT-tal? - a világ bármelyik ombudsmanja dobna egy hátast. Mindezt Jack Boyd rendőrfőnök szemüvegén keresztül szemléljük, akit a város korrupt polgármestere hamarosan lapátra tesz, és a hátralévő 180 napban egy tisztességben megkopaszodott fő életútjára kell feltennünk egy furcsa koronát. Hősünk ugyanis beint a becsületnek, és úgy dönt, hogy összegyűjt némi nyugdíjat, konkrétan félmilliót, de nem ám forintban. Ideje hát kivezényelni az állományt, aztán lehet halászni a zavarosban, szemet hunyni a helyi maffiafőnök kétes üzelmei felett, és apró szívességeket tenni az adakozó köznép módosabb tagjainak. De ez még csak a kezdet...

Volt egy elképzelésem arról, hogy nem muszáj nyakig bebújni a mocsokba, és hogy nem hajlok meg a maffia akarata előtt. Ez 19 napig tartott, akkor meghaltam. Vannak árnyalatok a játékban, szürkétől a feketéig, de a fehér nincs köztük, és nem csak az alvilág szorongatja a mogyoróidat. A szakszervezet, az egyház, a polgármester, mindenki alád tesz, és közben elvárják, hogy az utcákon rend legyen. Freeburg városa tulajdonképpen egy makett, ahol a napi műszakot, azaz az 5-6 rendőrtisztet és a 2-3 nyomozót próbáljuk elosztani a felvillanó riasztások között. Az óra folyamatosan pörög, és minden feladathoz tartozik egy időlimit, amelyen belül járőrt kell küldenünk a helyszínre. Ráadásul egy utcai zavargáshoz 3-4 ember és a melléjük rendelt SWAT különítmény is kevés lehet, máskor pedig egy reszkető gyerekhangról is kiderülhet, hogy csak a kis Joseph nem akarta megenni a brokkolit. A komolyabb nyomozást igénylő esetek a detektívek asztalán végzik, ahol megkapod a tanúvallomásokat, és az eseményt elindító, illetve lezáró képkockát, a nyomozás pedig a kettő közötti üres részhez lehetséges variációkat tár fel, kvázi köztes képkockákat, amelyből aztán kirakható a teljes fotósorozat. Kevés hiányzik hozzá, hogy a képkirakó, a kihallgatások és a kiemelt ügyek (pl. sorozatgyilkosság) többek legyenek puszta lábjegyzetnél. Épp csak a szabadság/tévedés illúziója, ahol nem kizárólag a készítők által megálmodott sorrend kirakása után tudnánk továbblépni a letartóztatáshoz.

ADATOK

KIADÓ **EuroVideo Medien**
FEJLESZTŐ **Weappy Studio**
MŰFAJ **stratégia**
MULTI **nincs**

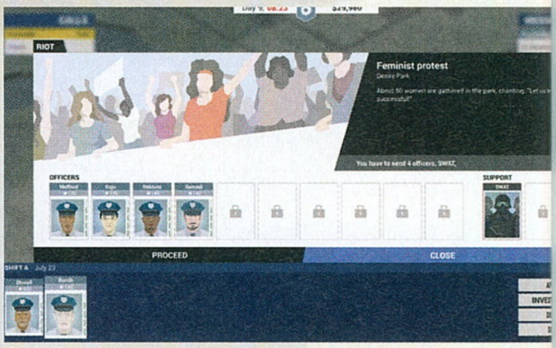
INFO

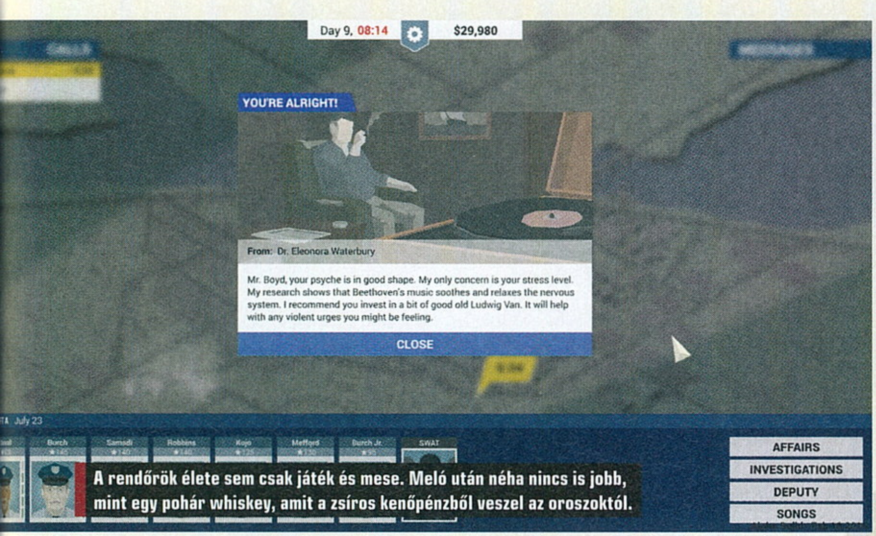
A This is the Police július 28-án jelent meg a GOG és a Steam felületén, ára 15 dollár (kb. 4200 forint).

APU, VEDD MEG NEKEM A VÁROST...

A várost behálózó szervezett bűnözés egy család kezében van: drog, fegyverek, rablás és persze gyilkosság, amiből te sem tudsz kimaradni. Mint ahogy a bandaháborúkból sem... Minden az apró szívességekkel kezdődik, például este tízkor a raktáraknál lesz egy riasztás, és ha 15 percre becsukod a szemed, 6000 dollárral vastagabban ébredsz. Aztán egyre többször kell félrenézni, a statisztikáid romlanak, a szervezet szorít a költségvetésen, és ki kell rúgni valakit az egyik műszakodból (két műszak van). A belső ellenőrzésen is hamar leesik a tantusz, hogy eltűnt két kiló hernyó és

Micsoda? Hogy kigyulladt egy árvaház, benne egy már halott rendőri család utolsó sarjával, akit halálosan megfenyegettek? Sajnálatos baleset...





A rendőrök élete sem csak játék és mese. Meló után néha nincs is jobb, mint egy pohár whiskey, amit a zsíros kenőpénzből veszel az oroszoktól.

egy csomó automata fegyver a bűnjelraktárból. Ezek egyébként csak egyszerű szöveges üzenetek, de ideje ránézni az embereidre. Mondjuk megdobni 3 lepedővel Grant rendőrtisztet, és máris kiderül, ki a tégla az őrsön. Az árulók aztán kapnak egy hamis riasztást, valahol egy erdős rész közelében, és néhány nap múlva már csak a dísztemetésükön találkozunk. Persze, ha mindig így járnánk el, hamar elfogyna az állomány, úgyhogy néhanap kioszthatunk egy vastagabb borítékot is, vagy a maffiás kapcsolatunkat felhasználva a címzetthez eljut az a figyelmeztetés, amitől hirtelen amnéziája lesz. Csupa zseniális ötlet, de azért ne bontsunk pezsgőt, mert a teljes személyzeti vonalból épp a személyes kapcsolatok, az érzelmek hiányoznak.

Freeburg nem tolerál senkit és semmit, ha a felső vezetésnek úgy tetszik, akkor rúgd ki az összes afroamerikai munkatársad (a játék persze nem ezt a szót használja), és vegyél fel ázsiaiakat, mert holnap éppen egy olyan delegáció jön, aminek az fekszik. Naná, harmadnap meg a feministák, és ha mindenkire hallgatnánk, Boyd a hétvégén már egyedül szivarozna a terepasztal mellett. Ami a főhősünket illeti, nos, éppen egy szétesző házasság romjain szedi a piruláit, és képregényszerű átvezetőkben tárul elénk az a mocsok, ami körbeveszi. Nem finomkodtak a fehéroroszok itt sem: ugyan a bejátszások minimalista stílusa, a szögletes, arcnélküli alakok tompítanak a brutalitás élén, de én például itt láttam először csillárra aggatott fejeket. Emellett akad néhány morálisdöntés, pár interjú, és a játék igyekszik kitölteni minden hézagot, ámbár utóbbi esetében már szinte kóros túlzásba esik. Például a napi rutin az újságok szalagcímeivel kezdődik, aztán egy harákoló verdával Boyd elhajt a munkahelyére, utóbbit minden kicseszett reggel megnézheted, a huszadiknál pedig könyörögsz a szolgálati fegyveréért. Az sem sokat segített, hogy az irodai lemezjátszó csak jazzt és klasszikusokat játszott, aztán amire kezdem megszeretni Chopint, átváltott bluesra…

Rendőrségi kisokos

Rengeteg idióta vészhívás fut be az asztalunkhoz, tehát ha egy háziasszony fehér port talál, akkor még ne küldjük ki a SWAT-ot, és ha délután négykor megszólalnak az alsóvárosban az Úr harsonái, sanszosabb, hogy csak a szomszéd srác tubája volt. Némi elemzőképesség is kell, mert egy öregúr szikével és a vérző torkú sérült még nem feltétlenül bűntény, hanem lehet életmentő gégemetszés is. A rutinfeladatoknál pedig mindig a logikus válasz lesz a nyerő. Gyanús zajok a házból: irány a hátsó ajtó, kések ellen a taser vagy könnygáz, lőfegyvernél pedig, ha a gyanúsított kicsit is elszánt, rögtön tüzeljünk. Ami az állományt illeti, csupa lógós, tehát reggelente az ittasság kivételével nincs felmentés, utóbbi úgyis felcsavarodik egy fára, de így járt. A kiküldendő járőr méretét pedig a kitöltendő slotokhoz szabd (*100 tapasztalat kb.), és a nyomozást záró letartóztatást soha ne indítsd el az ügyet kezelő detektív nélkül. Ökölszabály, hogy az újoncok a legjobbakkal legyenek párban, és mindig maradjon két ember tartalékban.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Dual Core CPU, 2GB RAM, Geforce 7800 vagy ATI HD4600 (Intel HD3000), 5GB HDD.

Nehezen beinduló alkotás, de aztán ahogy a stílus és a zene átrágja magát az emberen, olyan lesz, mintha egy noir képsorai közé lépnénk. Bátor témaválasztás, és érdekes egyveleg.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **84%**

PRO

Nyomozások, kihallgatások, bűnbandák felgöngyölítése, és a legsötétebb mocsok egyedi vizuális környezetbe téve.

KONTRA

A beosztottakat nem sikerült a szívekhez kötni, és a stratégiai szál változatossága hagy némi kívánnivalót maga mögött.

80%

THIS IS THE POLICE!

Egy független kis cégtől egyébként pont ilyen minőséget várnánk. Szűkös anyagi javak tökéletes felhasználása címszóval méltatható a teljes grafikai anyag, funkcionális, minden érthető, sehol semmi sallang, és némi fantáziával a szürke kulisszák mögé könnyen odaképzelhetünk egy várost, ahol a bűn csak hajnali 3 és 7 között alszik.

A szirénázó vonalak a terepasztalon többnyire egy sima letartóztatásig száguldanak, de gyakran élő jelentést, azaz egy helyzetképet kapunk a helyszínről, és döntésre várnak az embereink. Szirénázva álljanak keresztbe, és ordibálják be, hogy mindenki tegye fel a mancsát, vagy egyből araszoljanak a hátsó bejárat felé? Életek múlnak ezeken a válaszokon, és ha egy kicsit is személyesebb köteléket tudnánk kialakítani a beosztottakkal, akkor jobban fájna a veszteség. Így azonban csak egy puszta számadat tűnik el a semmiben, az összegyűjtött tapasztalaté, és bármekkora genyóság, de ha nem jelented be a halálesetet, még a járandóságukat is hozzácsaphatod a nyugdíjalaphoz.

A This is The Police jó játék, de újrakezdve rögtön feltűnik az egyik legnagyobb hibája, hogy könnyen kiismerhető, ugyanazok a nyomozások és ugyanazok a veszélyhelyzetek másodjára már nem biztos, hogy érdekesek. Minijátékok, helyenként lapos, máskor zseniális történetvezetés, és tömény bűnözés, azért ez se semmi. Elsőre biztos tetszeni fog…

FŐ A VÁLTOZATOSSÁG!

NECROPOLIS

[ÍRTA BÖJTI] **Sötét labirintusok várnak, a mélyben pedig fura lények és halálos szörnyek árnyai okoznak zsigeri rettegést. Egy-egy rossz lépés egyből az életedbe kerül, azt viszont soha nem tudhatod, mi vár a következő sarkon, ki fogja beléd mártani vértől vöröslő pengéjét. Mert valaki megteszi, ebben biztos lehetsz.**

Mióta megszületett (vagyis újraéledt) a Radar alatt elnevezésű rovatunk, a kisebb-nagyobb indie alkotások leginkább abba kerülnek, egy-két oldalas, hagyományos tesztet ritkábban kapnak. Az viszont elsőre egyértelművé vált, hogy a Harebrained Schemes következő lépése kiemelt figyelmet érdemel nálunk. A csapatról bővebben az extra szövegdobozban olvashatsz, azonban annyit már elöljáróban is érdemes megjegyezni, hogy a NECROPOLIS első látványterveit megpillantva a fél szerkesztőség szerelembe esett, a megjelenést pedig úgy vártuk, mintha a messiás jönne el. Amikor pedig végre elérkezett a nagy nap, wilsonnal bele is vetettük magunkat az élvezetbe, ami minimális instrukcióval, viszont annál több felfedezéssel és izgalommal ragadott el minket.

ADATOK

KIADÓ
Harebrained Schemes

FEJLESZTŐ
Harebrained Schemes

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
van

INFO

A NECROPOLIS 2016. július 12-én jelent meg PC-re, Steamen jelenleg 28 euróba (kábé 8900 forint) kerül, még idén várható a konzolos verzió is.

ITT MÉG NEM JÁRTAM

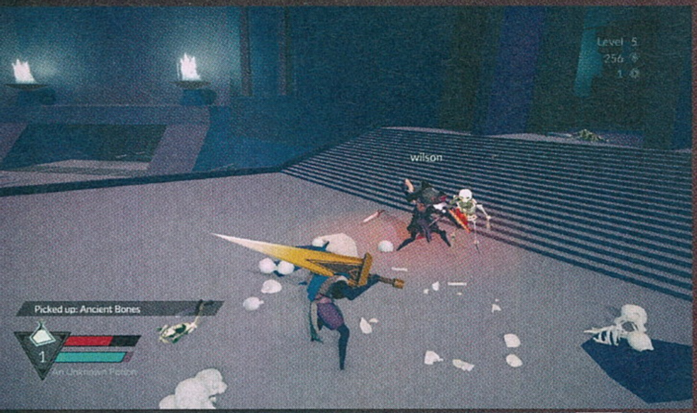
A stílus külső nézetes akció-RPG, méghozzá véletlenszerűen generált környezettel, kilenc szinttel, amik mind telis-tele vannak titkokkal, szerteágazó járatokkal, beindítható liftekkel. Felvezetés, mint olyan, szinte nincs is, egyetlen fali hieroglifa mutatja meg, mit és hogyan lehet tenni ebben a sajátos világban, a fejlesztők pedig már itt is jelzik, bizony elkél a kontroller a tökéletes élményhez, a könnyed irányításhoz. Ez persze sokakban visszás érzelmeket szülhet, de bízzatok bennem, tényleg érdemes csatlakoztatni egy jól bevált eszközt, amivel a harc olajozottabb és precízebb. Az induló karakter ugyanis gyengécske, friss husiként szolgáló „hős", aki a bemelegítő körök alatt könnyen otthagyja a fogát a sötét kazamatákban, amik minden egyes próbálkozásnál más és más nehézségekkel, felépítéssel várják.

Csontvázak, páncélos harcosok jelennek meg az út elején, hangos morgolódással vetik magukat a játékos nyakába, majd ahogy mélyebbre merészkedünk, úgy jönnek elő az egyre nagyobb és erősebb monstrumok. Persze vigyázni kell a csapdákkal is, amik lépten-nyomon ott leselkednek a halál jeges érintését tartogatva az óvatlanok számára: a szobrok sem mindig ártalmatlanok, a ládát körbevevő lyukacsos padlózat meg pont azt takarja, amit a tapasztalt szemek már előre sejtenek.

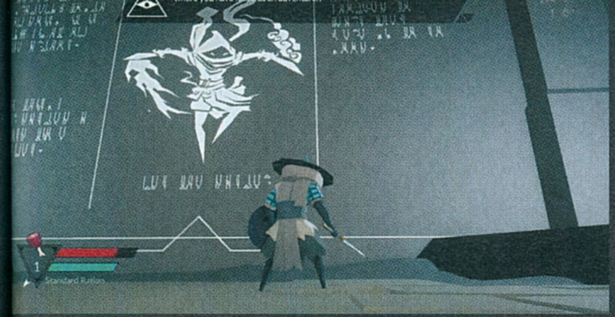
A hangulat és a látvány azonnal magával ragad, a tartalom azonban már nincs összhangban a külsőségekkel.

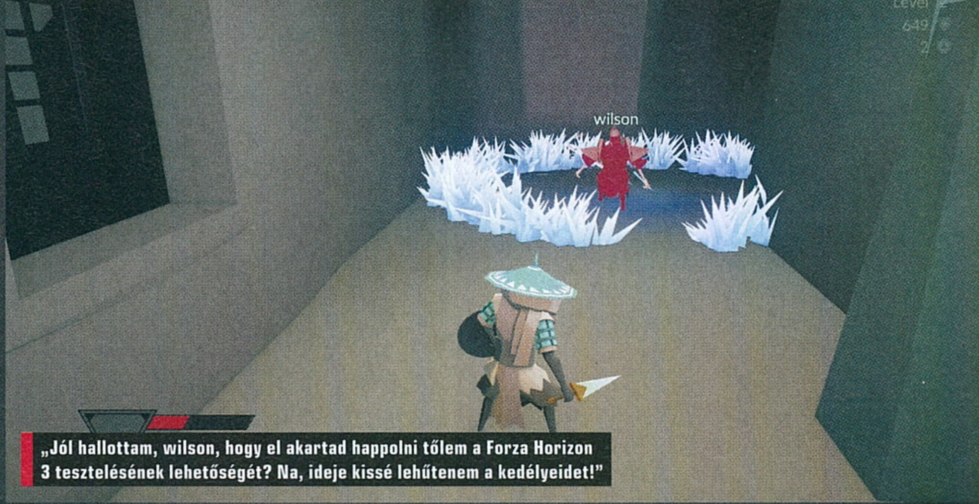
APRÍTS, GYARAPÍTS!

De a NECROPOLIS lényege természetesen a harc a loot mellett. A szimpla és erősebb csapáson túl ott a nyomva tartással előhozható speciális támadás, azonban a jég- és tűzkör, a villámok szórása és az erőlökés mind a staminát fogyasztja. Az állóképesség pedig ugyanolyan fontos a küzdelmek alatt, mint mondjuk a Dark Souls-szériában, elvégre az irányzott támadások elől a legjobb elvetődni, hátra csúszni, így elkerülve a biztos halált. Az ugrásból lecsapás

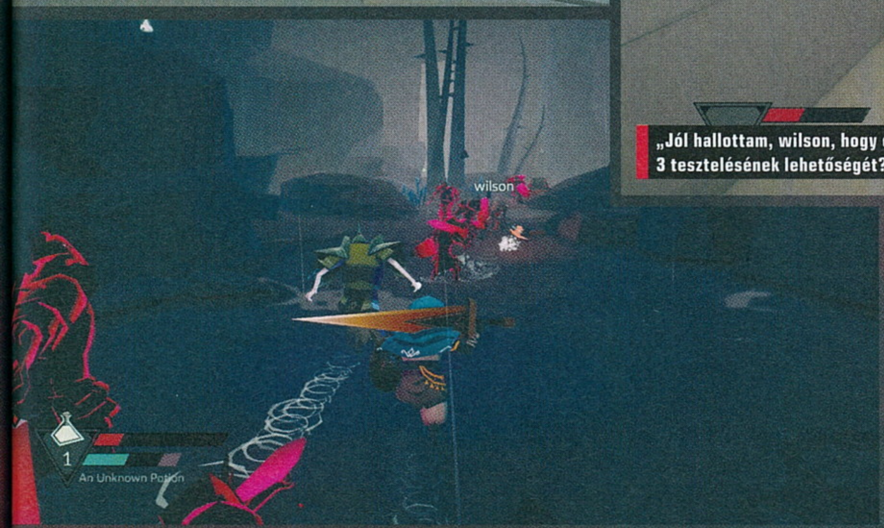


„Böjti most nem figyel, elég lenne odaszaladnom hozzá, hasba szúrnom, s máris én tesztelhetném a Forza Horizon 3-at szeptemberben. Hmmm..."





„Jól hallottam, wilson, hogy el akartad happolni tőlem a Forza Horizon 3 tesztelésének lehetőségét? Na, ideje kissé lehűtenem a kedélyeidet!"



szintén erőteljes mozdulat, viszont ezzel is csínján kell bánni, hiszen az ellenfelek ügyesen elkerülik a hatótávolságot, utána meg szinte biztos sebződés az elhamarkodott diadalmámor jutalma.

Ezeknek a tulajdonságoknak hála elvesztetté és elanyátlanodottá tud válni az ember, de szerencsére a csupasz falak közt kóricáló szörnyetegek nemcsak pénzt, hanem mindenféle felszerelést is elhagynak, miután élettelen testük a földre hullt. Így lehet jobb kardhoz és pajzshoz, életerőtöltő élelemhez, italhoz jutni, míg az itt-ott üldögélő árustól vásárolni is lehet hasonlókat, sőt nála mágikus papírtekercsek is megtalálhatók, amikkel mondjuk, egymásnak lehet ugrasztani a harcias opponenseket. Nem utolsó sorban a monstrumok különböző frakciókba tartoznak, így ellentétes érzelmű társaikat is gyepálják rendesen. Továbbá mivel a játék nemcsak ismeri, hanem szigorúan alkalmazza is a „baráti sebzés" fogalmát, néha kifejezetten jövedelmező a tömegbe rohanás taktikája, amikor is mindenki a játékost próbálja majd agyoncsapni, de végül a másik gépi ellenfelet találja el. Persze ugyanez megtörténhet egy szintén emberi csapatjátékossal is, merthogy a program nem meglepő módon a kooperatív kalandra lett kiélezve.

CSAK BARÁTOKKAL

Aztán a kezdeti lelkesedés mellett gyorsan jön a hidegzuhany, ami a rendszer megtapasztalásából fakad, elvégre bár a NECROPOLIS esetében erősen javallott a közösségi felfedezés és a bandázás, erre csak barátokkal van esély, idegenekkel nincs rá mód. Viszont ha a koncepciót nézzük, miszerint egymást is megsebezhetjük, talán jobb is, ha nem a mikrofonba éneklő vérpistikékkel és csapatgyilkosokkal szövetkezünk. Pláne, hogy a fegyverek eléggé különbözőek és meglehetősen nagy a hatótávolságuk, ami miatt wilsonnal is egymást csapkodtuk nem egy alkalommal, miközben a kiszemelt áldozat eltáncolt az orrunk előtt. Hála az égnek fel is lehet éleszteni az így elhullott társat, gond csak akkor van, ha az utolsó életben maradt játékos beragad valahova, vagy felemészti a rossz pillanatban odasereglő horda. Ilyenkor sajnos nincs más lehetőség, mint az újraindítás, majd a teljesen új oldaláról mutatkozó járatrendszer ismételt bejárása.

SZERETLEK, TE DRÁGA!

A játékkal ismerkedve nem kellett csalódnom, és hihetetlenül addiktív volt az első néhány óra, amit világában töltöttem. Az újra és újra próbálkozás, a még nem látott stílusok és elemek megismerése, az újabb típusú ellenfelek legyűrése, a liftek beindítása, a következő szint elérése az arany ládikóval, ami mindig valami finomságot rejt magában (mondjuk egy erősebb páncélzatot). Mindez nagyszerű és izgalmas kaland, jófajta zenékkel, vicces dialógusokkal. Plusz ott van a rúnák és pontok megszerzése a fejlődéshez, vagy éppen a jutalomfalat kraftolás, ami nem elsődleges feladat, de jól jön, ha éppen nincs árus a közelben. Más kérdés, hogy szerelem ide, szerelem oda, a Harebrained Schemes legfrissebb produkciója hosszú távon picit kevéske a jelenlegi áráért.

Eleve, az összesen kilenc szint és a nem annyira fantáziadús főellenfél lezúzása öt óra alatt teljesíthető. Persze ez után is neki lehet esni a következő menetnek, sőt az ember kifejezetten késztetést érez erre, de annyira nem változatosak a helyszínek és ellenféltípusok, hogy az élmény sokáig megmaradjon. Továbbá a mesterséges intelligencia sem az igazi (a szörnyek néha egy bokáig érő platformban is elakadnak), és bár nekem például tetszik a minimalista dizájn, sokan talán túl sterilnek tartják majd az üres falakkal és csarnokokkal teli labirintusokat. Utolsóként az árazást említeném. Talán kis bővítéssel javítható a tartalom, ám most még nem ér meg ennyi pénzt, maximum 20 eurós kategóriába illene a program. Ott viszont igazi sikerré válhatna egyedi stílusa és látványvilága miatt.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E8500 3,17 GHz vagy AMD Phenom II X2 555 3,2 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce 630 GT vagy Radeon HD 6670 VGA, 5 GB HDD.

Rendkívül erős hangulatú, véletlenszerűen generált labirintusokat produkáló akció-RPG, amiben egyedül is el lehet veszni, társakkal pedig még annál is jobb.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Erős atmoszféra, komoly kihívás, minden menet más meglepetéseket tartogat…

KONTRA

… legalábbis egy darabig, mert a kilenc szint és a tartalmi felhozatal annyira nem erős, plusz drága is a játék. Egyedül meg nem annyira szórakoztató.

70%

EGY IGAZI SIKERSZTORI

A JORDAN WEISMAN (A TÁRSAS- ÉS VIDEOJÁTÉKOKKAL FOGLALKOZÓ FASA MUNKATÁRSA) ÁLTAL ALAPÍTOTT AMERIKAI HAREBRAINED SCHEMES KÉT MOBILOS ALKALMAZÁS UTÁN, MÉG 2013-BAN ROBBANT BE A KÖZTUDATBA A KULTIKUS SHADOWRUN FELÉLESZTÉSÉVEL, AMI EGY SIKERES KICKSTARTER-KAMPÁNYT KÖVETŐEN PUMPÁLT FRISS VÉRT A CYBERPUNK TAKTIKAI AKCIÓZÁSBA. A SHADOWRUN RETURNST KÉSŐBB AZ UGYANEZT A FRANCHISE-T ERŐSÍTŐ DRAGONFALL (2014), MAJD A HONG KONG (2015) KÖVETTE, HOGY VÉGÜL ELÉRJÜNK AZ AKTUÁLIS NECROPOLIS MEGJELENÉSÉHEZ, AMIT MÁR A BANDAI NAMCO VETT SZÁRNYAI ALÁ. A JÖVŐ? KI TUDJA, MIT HOZ A SZAKIK SZÁMÁRA, DE AZ MÁR BIZTOS, HOGY 2017-RE VÁRHATÓ A SZINTÉN TAKTIKUSABB VONALAT ELŐNYBEN RÉSZESÍTŐ, ISMÉTELTEN NAGYON NÉPSZERŰ BATTLETECH-FELDOLGOZÁS, AZONOS CÍMMEL.

JRPG, MŰVÉSZI KÖRÍTÉSSEL

I am Setsuna.

[IRTA MCMACKO] ***A régi klasszikusok között bőven akadnak rosszul öregedő címek. A korai JRPG-k jó része például igencsak döcögősen játszható, pláne, ha a mai elkényeztetett énünket kérdezzük a dologról. Az I am Setsuna viszont úgy nyúl a régi ihletforrásokhoz, hogy közben modernizál és áramvonalasít is.***

Morcos tekintetű, termetes harcos halad kimért léptekkel az erdőben. Az égboltot nehéz felhők takarják, de a hóesés már elállt, az időjárás nem nehezíti tovább a maszkos férfi útját. Néhány apró termetű, ám annál vérszomjasabb vadállat azért megpróbálja keresztezni azt, ám nincs esélyük. A harcos eltökélt, masszív páncéljáról leperegnek a támadások – na meg az ágakról lustán potyogó hóhalmok.

A fák között aztán feltűnik a tenger fölé meredő szikla, rajta az absztrakt szobor, előtte pedig egy díszes ruhába öltözött apró teremtés. Ahogy a páncélos közelít a szentély felé, elbizonytalanodik. A célpont ugyanis megtévesztően fiatalnak tűnik, messze lehet még a felnőttkortól az ártatlan lélek. Ez azonban nem tántoríthatja el a kíméletlen alakot – elvégre a zsoldját azért kapja, hogy a lányt átsegítse a túlvilágra. Az áldozat mögé érve a kardja felé nyúl a marcona férfi. A lány pedig megnyugvó szemekkel, mosolygó, meleg tekintettel fordul az antihős felé. A szépséges ruha alól előre nyúlnak a porcelánszín kezecskék, a kékre hűlt szájacska pedig azt suttogja: Már vártalak! Setsuna vagyok...

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Tokyo RPG Factory

MŰFAJ
JRPG

MULTI
nincs

INFO

A játék 2016. július 19-én jelent meg PC platformra majd' 40 eurós áron (12 ezer forint), ami egy kicsit durva árszabás a játék méretét tekintve. PS4-en és (japán fiókkal) PS Vitán is játszhatjuk a Square Enix szerepjátékát.

JÉGBE ZÁRT MELANKÓLIA

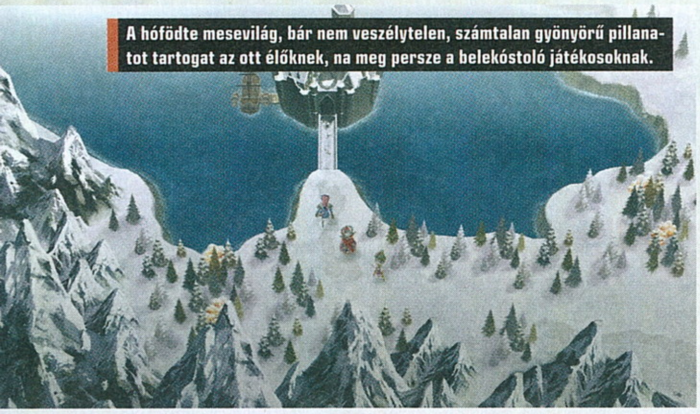
Körülbelül ilyen felütéssel kezdődik a Square Enix legújabb JRPG üdvöskéje, az I am Setsuna. A cég megújuló stratégiájának részeként egy apró csapatot bízott meg azzal, hogy a klasszikus japán szerepjátékok stílusát megragadva egy közvetlen, ám ütős címmel jutalmazza meg a zsáner rajongóit. A Setsuna pedig jött, látott és meghódította a szívünket – annak ellenére is, hogy a szívszorítóan melankolikus, hótakaróval borított atmoszférája nem feltétlenül kompatibilis a nyári hangulatunk alaptónusával.

Gondolhatjátok, hogy Setsuna története csak a bevezetőben felvázolt találkozás után kezdődik. A forgatókönyv sorain lépdelve végigkísérhetjük a zsoldos Endirt és Setsunát, aki önfeláldozásával szeretné féken tartani a világban eluralkodó nagybetűs Gonoszt. A lány áldozatkészségét persze nem mindenki nézi jó szemmel, hiszen Endir eredeti megbízása sem a beteljesítés, sokkal inkább a megelőzés lett volna. A forgatókönyv tehát tartogat jó néhány érdekes fordulatot, és a szokatlan hangulatnak hála az I am Setsuna elég messze landol azoktól az átfogó JRPG-sablonoktól, amelyektől az elmúlt évtizedben már kezdett herótunk lenni. Persze a japános-mangás mozzanatok lépten-nyomon megbújnak a cselekményszálban, és sorra tűnnek fel a korábbi, rokon stílusú játékokból merített apróságok, de a lényegre törő dialógusoknak köszönhetően gyorsan és hatékonyan tudhatjuk le a kínos szakaszokat. Kérdezhetitek ezen a ponton, hogy a hópelyhek alatt megpihenő melankóliát mégis mi töri majd meg. Erre a válaszunk egyértelműen a harc lesz.

Az I am Setsuna messze nem hibátlan játék, mégis ajánljuk mindenkinek, még ha esetleg idegenkednek is a JRPG-ktől.

MINT A RÉGI SZÉP IDŐKBEN

Az I am Setsuna nem titkolja a hivatkozási forrásait. Felvillanyozó harcai egyértelműen merítenek a korai Final Fantasy-játékokból. A műfajtól megszokott körökre osztott csatáknál azonban nem is kell jobb egy feszes JRPG-hez, ezt pedig a Tokyo RPG



A hófödte mesevilág, bár nem veszélytelen, számtalan gyönyörű pillanatot tartogat az ott élőknek, na meg persze a belekóstoló játékosoknak.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

GYŰJTÖGESS!

Bár a Setsuna nem sok extra tennivalót kínál a világtérképen (és akkor finoman fogalmaztunk), azért a hőseinkkel érdemes alaposan szétnézni mindenfelé, a városokban-labirintusokban is. Nem csak a ládák és a bennük rejlő loot miatt érdemes szemesnek lenni. A felvillanó (apró hallható jelzéssel is figyelmeztető) kincsek a későbbiek során fontos alapanyagok lehetnek a főzéshez vagy a Spiritnite rendszerhez.

LÉGY MEGÉRTŐ!

Nagyon sokat segíthet a játék kihívásainak leküzdésében, ha ténylegesen értjük, hogy mit is csinálunk. Például a szintlépésekre hiába utazunk, ha azok csak a legalapabb statokat (HP/MP) és a slotok számát tornásszák feljebb. Hogy mi a megoldás? Erősebb fegyvereket kell keresnünk, vagy azokat temperálnunk kell, ha fejlődni akarunk. Persze, ez is költséggel jár, de a Setsuna világában semmit sem adnak ingyen.

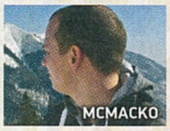
TÁMADJ ÉSSZEL!

A harc-loot rendszert is ki kell ismernünk. A különböző módon végrehajtott killek más-más dropot garantálnak a csata végén. Ha csak simán, sorban lekardozzuk az ellenfeleket, akkor a szokásos „alig semmi" üti majd a markunkat. Bezzeg, ha sikeresen kombózunk és mellé benyomunk pl. egy-egy területre ható Momentum mozzanatot is, úgy máris más lesz a leányzó fekvése! (Na meg a loot esése...)

Factory munkatársai is tudják. A terepen mászkáló, meg- és elkerülhető randaságokkal karambolozva a harc ugyanabból a nézetből indul, ahonnan a játék felderítős szakaszait is irányítjuk, az egymással szemben felsorakozott csapatok pedig ütemben váltva csapdoshatják egymást. A speciális támadások és a kombók (ahol pl. két vagy három hős összefog egy közös, nagy erejű, széles kiterjedésű csapásra) ritmusát jó érzékkel kapták el a japán fejlesztők, de az úgynevezett Momentum-rendszer is sokat tesz a hathatós és élvezetes küzdelmekért. Ezt a lehetőséget úgy kell elképzelni, mintha a kör lejárta után egy második időcsúszkát is hagynánk feltöltődni. Ha ez megtörtént, akkor egy pici csillag jelzi a Momentum-támadás lehetőségét. Ilyenkor, a csapást (pl. „Támadás" parancs) elindítva, a képernyőn egy villanás jelzi, hogy megnyomhatunk egy gombot, ezzel még erősebb lesz a megszeppent ellenféllel szembeni offenzíva. A Momentum elsütése során ráadásul extra módosítók, időlimitált buffok is segíthetik karakterünket, ezzel fokozva a túlélési lehetőségeinket.

A klasszikus szervezettségű harcok mellett persze most is a felderítés-csatározás-falulátogatás kottáján fogunk lépdelni, ahogy azt a stílus nagykönyve megköveteli. De most komolyan – nekem senki ne mondja, hogy egy régi JRPG-iskolából gyökerező játéktól nem pontosan ezt várjuk!

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

Core i3 2 GHz, 2 GB RAM, Radeon HD5750 vagy GTS 250 videokártya.

Torokszorító szerepjáték Japánból, amely ügyesen merít a klasszikusokból. Szerencsére jóval pörgősebb és áramvonalasabb, mint az SNES korszak korosodó remekei.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Különleges sztori és hangulat. Szépséges grafika, élményszerű zongoramuzsikák.

KONTRA

Repetitív pillanatok, nehézségi tüskék, nem túl változatos hátterek.

78%

MAI ELVÁRÁSOKHOZ IGAZÍTVA

Talán a fejlesztők egyik legnagyobb érdeme, hogy a zsáner őskövetőinek kiszolgálása mellett jó érzékkel felelnek meg korunk népszerű elvárásainak is. Nincsenek rétestészta módjára elnyújtott labirintusok vagy erőltetetten hosszas beszélgetések. Már-már hihetetlen, hogy milyen gyakran akadunk mentési lehetőségekbe. Kellő odafigyeléssel és a Momentum megfelelő alkalmazásával úgy megy át a csapatunk a kisebb szörnyek (idővel unalmasan ismétlődő) csapatain, mint forró kés a vajkockán. Ezzel szemben azonban a főszörnyeknél mintha elvetették volna azt a bizonyos sulykot a stúdiónál. Egyik-másik főnök nehézségi tüskéjét még a veteránok is szívatásnak fogják megélni, ez a kontraszt pedig extrán hangsúlyossá válik az amúgy könnyed haladási tempó mellett. A picikét kurta játékidőért is kár, amely fele-harmada egy tisztességes Final Fantasy-epizódnak. Ezen a ponton illik megjegyezni azt is, hogy aki egy JRPG utazásában imádja, ha a havas mezőktől a trópusi tengerpartokig mindenféle terepet meglátogathat, az csalódni fog. A Setsuna ugyanis szinte végig egy örök télbe burkolózott mesevilágban játszódik. Persze tisztában kell lennünk a ténnyel, miszerint a játék nem is a tripla-A kategória éllovasaként állt rajthoz, hanem a művészi stílusú, kisebb méretű, letölthető címek sorában próbál érvényesülni. Ilyen szempontból viszont az árcímke ad okot némi szomorúságra. A borsos árszabást pedig a szépséges, (PC-n) remekül optimalizált, Unity alapú grafika, vagy a Randy Kerber által felzongorázott éteri zenei aláfestés sem tudja feledtetni…

Érdekes darab tehát az I am Setsuna. Közel sem tökéletes, ám egy ritkamód kompakt és áramvonalas JRPG-élményt szolgáltat, mindezt atomstabil magabiztossággal. Ha nem is lesz toplistás kedvencünk, azért bevéste magát a szívünkbe Setsuna meseszép, álomszerű tragédiája. Várjuk a következő, szemléletében hasonló Square Enix projektet!

Nem csalás, nem ámítás, ez egy teljesen klasszikus JRPG, csak épp olyan műgonddal építették fel a világát, hogy a szkeptikusok is hümmöghetnek.

OPTIMALIZÁLJ!

A loot azért is kell, hogy a cuccost a Mágus Konzorciumnál eladva lehetőségünk nyíljon például új Spiritnite köveket vásárolni, amikkel új technikák rendelhetők a karakterekhez. A passzív státuszmódosító „fluxolással" is okosan kell operálni – egy jól összerakott csapat sokkal könnyebben gyűrheti le a labirintus végén tanyázó főnököt. Ha pedig elvesztél a részletekben, bátran csapd fel a Snow Encyclopedia oktató oldalait.

ELŐ A GAMEPADET!

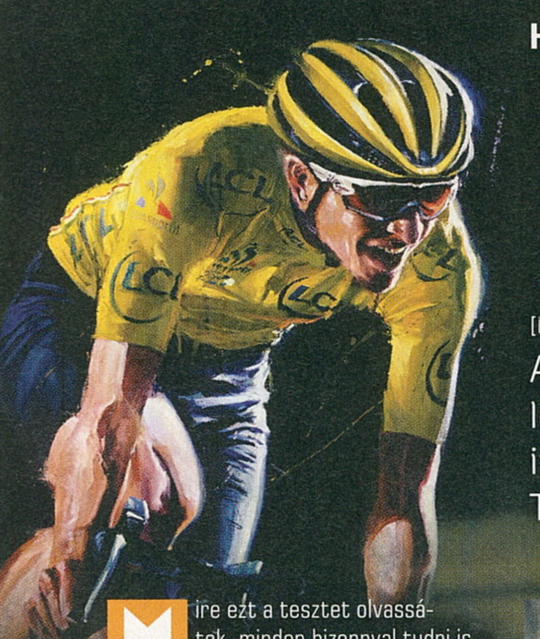
Habár a játék simán elpöcögtethető a billentyűzet segítségével is, az alap leosztás és irányítás annyira nyakatekert, hogy jobban jár az ember egy egyszerű gamepad beiktatásával. Így például nem fordul elő olyan, hogy reflexből is az ESC gombbal akarnánk visszalépni, mondjuk egy menüpontból, amire a játék (egy megerősítést követően) a Windowsba dob vissza. Veszett már így el bő negyedórányi játékom…

HALLGATÓZZ!

Bár a játék tényleg áramvonalas és nem is igazán bátorít minket a környezetünk bővebb megismerésére, azért érdemes a falvak lakóival eldumálgatni. Az egyedi, kissé melankolikus világ működéséből sokkal többet érthetünk meg, ha a benne lakók gondolatait is megismerjük. A cikkírónak kifejezetten sokat segített a Setsuna világával azonosulni, ahogy egyre több infó és személyes történet került elő az ácsorgóktól.

TANULD A TÖRTÉNELMET!

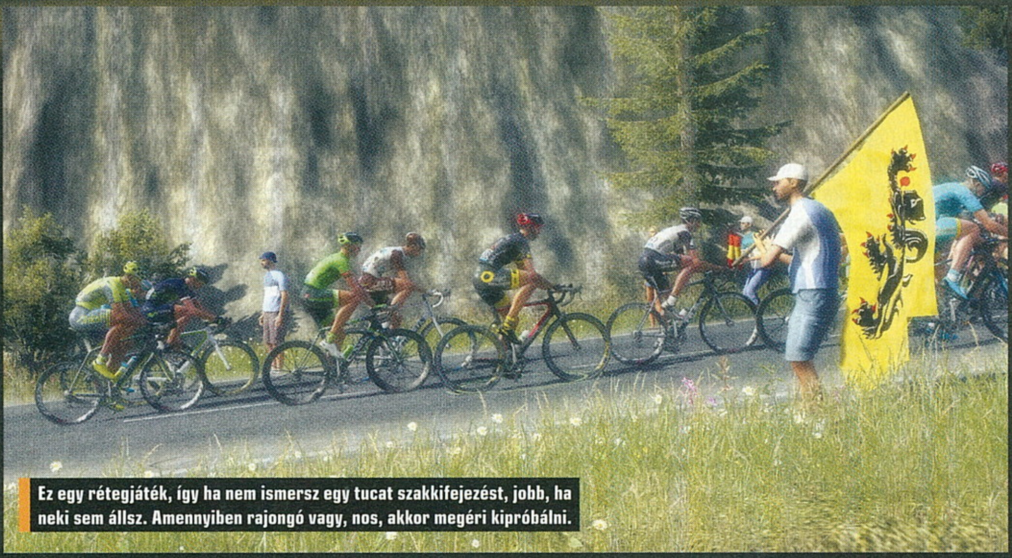
Ha megragadott az I am Setsuna stílusa, bátran válogass a kiadó korai kirakatából. A Squaresoft ugyanis rengeteg hasonló játékkal örvendeztette meg '90-es évek konzoljátékosait. Ezen címek pedig felújított verziók formájában gyakran már telefonokon is elérhetőek, így a kétes jogi alapokon nyugvó emulátorokhoz sem szükséges fordulni, ha valaki hasonszőrű játékélményt keresne. (Persze eredeti retró konzolon az igazi az élmény!)



HA BEFÚJ AZ OLDALSZÉL

Pro Cycling Manager Season 2016

[ÍRTA GEBBBE] Sprinter, hegyimenő és időfutam-specialista. Az országúti kerékpározásban ez a három versenyző létezik. Az, hogy mi az erősséged, nem fontos, mert itt mindent tudni kell! Kiválóan időzítve megérkezett a Tour de France hivatalos játékának új verziója.



Ez egy rétegjáték, így ha nem ismersz egy tucat szakkifejezést, jobb, ha neki sem állsz. Amennyiben rajongó vagy, nos, akkor megéri kipróbálni.

Mire ezt a tesztet olvassátok, minden bizonnyal tudni is fogjátok, hogy ki nyerte a nyár legnagyobb kerékpáros megmérettetését, de nekem egy külön élményt nyújtott az, hogy a Tour ideje alatt tesztelhettem a Cyanide Studio menedzsersorozatának aktuális részét. A PCM 2016 nem újít óriásit a korábbi modellen, a fejlesztők lényegében a szokásos éves frissítéseket adták hozzá a jól bevált receptjhez. Aktualizált versenynaptárakat, szakaszokat és csapatokat kapunk, de sajnos a licencekkel érdekes módon még ennyi év után is meggyűlik a kiadó baja. Mert bizony a Focus Home sok-sok esztendeje ücsörög a Tour de France jogain, ennek ellenére egy korrekt keretekkel megpakolt játékot sem sikerült piacra dobnia a cégnek. Szerencsére idén van megoldás erre is a beépített Steam Műhelytámogatás képében.

HALSZÁLKÁZVA

Ezt a kifejezést a nagyon szenvedős hegymenetre szokták használni, ami lényegében egy oldalazás, semmint egyenes vonalú fölfelé haladás. Gyakorlatilag, aki használt az elmúlt hét év alatt Cycling Manager játékot, nem sok újat fog találni a körítésben és a játékmenetben sem. Mielőtt belebonyolódnék, nagyon fontos tudnotok, hogy egy rétegjátékkal van dolgunk, az országúti kerékpározás alapvető ismeretei nélkül senkinek sem ajánlom a megvételét. Ha azok a kifejezések, hogy szökés, részhajrá, grupettó, pelotón, pavé vagy esetleg velodrome sem ugrasztják ki a kisnyulat agyatok pici üregeiből, akkor legalább egy 3 hetes körversenyt tessék megnézni, mielőtt a programhoz nyúlnátok (értitek, NYÚLnátok). Ha ez megvan, és még arra a magazinra is emlékeztek, amelyikben ezt a tesztet találtátok, akkor innen tessék továbbolvasni. Visszább véve a tréfarépa (ezek a nyulak...) adagból, rátérhetünk a lényegre. Az oktatómód a rutinosabbaknál is maradjon bekapcsolva, mert így lehet megismerni azt a pár fontos újítást, amivel idén többet nyújt a PCM-sorozat.

A Tour de France igényes bemutatása, hivatalos licencek nélkül. Sebaj, majd a modderek, nemde?

Javaslom, hogy ne vessük magunkat rögtön a karriermódba, hanem pár egyszeri szakasszal tanuljuk meg a 3D verseny kezelőfelületét. Lehetőség van persze a szimulációra is, de ez sok más menedzserprogrammal ellentétben itt igazi bűn! A játék savát-borsát az adja, ahogy együtt élhetünk a szakasz alakulásával, befolyásolhatjuk csapatunk, és ezzel az egész mezőny viselkedését. Ha azt vesszük észre, hogy ennek a fordítottja történik, már régen késő. Itt megtanulhatjuk a kezelőfelületet, így osztogatva utasításokat a versenyzőinknek. Nagyon fontos, hogy lehetőleg ne hagyjunk senkit lemaradni, határozzunk meg egy alapvető intenzitást (1-99-ig), amellyel tekerjenek a csapattagok. Ajánlatos mindenkit kijelölni, és egyszerre állítani ezt a csúszkát, egészen addig a pontig, amíg azt nem észleljük, hogy a mezőny egy másik dimenzióba kapcsol. Figyeljünk oda, hogy mindig legyen egy vízhordónk, akit időnként hátraküldünk kulacsokért, önmaga és a többiek számára is! Lehetőleg ne az utolsó 40 km-re essen, mert akkor soha nem fogjuk tudni összeszedni a csapatot a hajrá kezdéséig. Sík szakaszok előtt tájékozódjuk arról, hogy ki a legjobb sprinterünk, mert neki kell majd szélárnyékot biztosítani a hosszú-hosszú kilométerek alatt, így fogja tudni a megtakarított erőtartalékait a befutónál ellőni. Nagy szerep hárul ilyenkor az energiazselére is, ebből mindenki egyet visz magával. Ennek kell egy kis idő, amíg kifejti jótékony hatását, tehát a sprint

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
Cyanide Studio

MŰFAJ
sport, menedzser

MULTI
van

INFO

A Pro Cycling Manager 2016 június 16-án jelent meg PC-re, ára a Steamen 39,99 euró, azaz kb. 13 ezer forint.

Mire jó a cyan?

A játékban bizony idén is van mikrotranzakció, kártyacsomagokat vásárolhatunk magunknak bronz, ezüst és arany kiadásban. Ezeket a versenyzőket multiplayer módban lehet használni, hogy egy ütőképes csapatot rakjunk össze. Ha úgy tartja kedvünk, a saját profi versenyzőnket is csatasorba hívhatjuk. A legolcsóbb cyan-pakk (játékbeli fizetőeszköz) 5 euróba, míg a legdrágább 30 euróba kerül. Ezzel nem is lenne gond, a FIFA FUT módja is hasonló, de a PCM 2016 stabilnak nem nevezhető multi módja még nem érett meg az ilyesfajta próbálkozásokra. Kísérletezni persze lehet, sőt kimondottan dicséretre méltó, de egy drága játék mellé illene rendesen összerakni.

kezdetekor már semmi értelme elhasználni. A hegyekkel tarkított etapokkal viszont semmi nem érhet fel, itt szoktak eldőlni a több hetes körversenyek is. Magyarul az összetett győztesek általában nagyon jó hegyimenő tulajdonsággal rendelkeznek. Elég megemlíteni Lance Armstrong vagy Eddy Merckx nevét. Utóbbi úgy volt képes Tourt nyerni, hogy minden trikó pontversenyét vezette. A hegyeken kell átállni inkább annak a versenyzőnek a menedzselésére, akinek esélye is lehet a győzelemre, de ezt csak alapos és átgondolt csapatösszeállítással fogjuk tudni elérni. Legyen tehát sprinter és hegyimenő (climber) alkatú versenyzőnk is a kijelölt keretben!

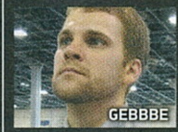
AZ IDŐ FOGSÁGÁBAN

A menedzserkedés sokat nem változott az évek során, van egy nagyon sok versenyből álló évünk, gondosan el kell terveznünk, hogy melyiket találjuk fontosnak. A legjobbjainknak az egynapos klasszikus futamokra és a legmagasabban rangsorolt körversenyekre kell az igazi formájukat hozniuk. Csupán pénztárcánk szab annak határt, hogy mennyire költséges edzőtábort foglalunk le, és milyen képzett a csapatunk edzői, orvosi és megfigyelői személyzete. Az edzőknek is több típusuk van, ki a spártaibb, ki a modernebb edzési módszereket kedveli. Az általam irányított Astana csapat egyik nagyöregje, Vincenzo Nibali kikérte magának, hogy őt egy rabszolgahajcsár akarja kioktatni, kénytelen voltam neki más trénert kijelölni. Ezen felül persze lehetnek betegségek, sérülések, melyekkel számolnunk kell, ennek megfelelően muszáj átszabni terveinket. A szponzorok elégedettsége pedig a legfontosabb, hiszen drága hobbinkhoz tőlük kapjuk a pénzmagot. Egy-egy komolyabb kerékpár a milliós összegeket csiklandozza, szóval megtiszteltetésnek vehetjük egyes alkatrészgyártók arra vonatkozó felkéréseit, hogy használjuk a legújabb termékünket és tegyünk jelentéseket róluk. Az apró újítások egyike például az, hogy egyes támogatói elvárásokkal alkudozhatunk is, de jaj nekünk, ha felvállaltunk egy jobb szereplést és nem tudjuk azt megvalósítani.

BEFUTÓ

Ahogy tavaly, idén is van egy leegyszerűsített módja a játéknak, ahol magunkat kreálhatjuk meg profi kerékpárosnak, majd csapattársaink kéréseinek megfelelően viselkedünk a verseny alatt. El fog jönni az az idő is, amikor nekünk fogják felvezetni a hajrát, és nem mi köpjük ki a tüdőnket mások sikere érdekében. De mit lehet tenni? Az országúti kerékpározás igenis csapatsport. Van továbbá pályaversenyzési lehetőség és multiplayer is, ezzel sajnos szinte minden évben vannak gondok. Nem túlzás, hogy néha tíz percbe is beletelik egy verseny összehozása. A grafika nem változott sokat, rengeteg a kameraállás, helyenként nagyon szép is, de sokszor vannak fura események, amelyeken mosolyog az ember. Sportmenedzser kategóriában viszont kétségtelenül a kiemelkedő csoportba kell besorolni a játékot. A konkurencia teljes hiányában azonban nincs túlzottan nagy sietségre kényszerítve a Cyanide és a Focus Interactive kettőse, továbbra is szökésben vannak, magabiztos előnnyel.

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

Intel 2 magos processzor 2,2 GHz, 3 GB RAM, ATI RADEON HD 2600 XT/INTEL HD 3000/ NVIDIA GEFORCE 8600 GTS videokártya, DirectX 9, 11 GB HDD.

Nagyon jó taktikai érzékeket kíván meg a játék, mindemellett a műfajától szokatlanul kényezteti a szemeket is.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **69%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **82%**

PRO

Hangulatos versenyek, nincsen túlbonyolítva, de mégis megadja azt az érzést, amit egy ilyen játéktól várunk.

KONTRA

Sok éve problémás multiplayer, néhol furán (nem) animált mozgások, és szinte hasznavehetetlen kommentátorhangok.

78%

Bár a kerékpározás szép sport, a játék sava-borsát nem a tekerés, hanem a csapat- és versenyzőmenedzsment adja. Csak a licencek nem az igaziak.

A GÉP ÉS AZ EMBER

XCOM 2 SHEN'S LAST GIFT

[ÍRTA CHRIS] **TELJES EGÉSSZÉ VÁLT AZ XCOM 2 A JÚNIUS VÉGÉN MEGJELENT SHEN'S LAST GIFT DLC-CSOMAGGAL, MELY OLYAN TARTALOMMAL BŐVÍTI KI AZ ALAPJÁTÉKOT, AMI UTÁN MINDEN RAJONGÓ ELÉGEDETTEN CSETTINTHET: ÚJ KÜLDETÉSSEL ÉS EGY HASZNOS KASZTTAL BŐVÜLT AZ XCOM 2.**

Úgy tűnik, hogy a Firaxis a végére tartogatta a meglepetést, ugyanis a három darab DLC-t tartalmazó Reinforcement Pack utolsó részeként megérkezett a Shen's Last Gift, ami kétségtelenül a legjobb lett a csomagban. Ezt mondjuk nem volt túl nehéz elérni, mert ugye az Anarchy's Children című első DLC csupán kozmetikai kiegészítéseket tartalmazott (azt azért tegyük hozzá, hogy ezekből több mint százat, új frizuráktól kezdve a maszkokon át a sisakokig), a második pedig csak három új ellenfelet, egy-két új fegyvert és csupán egy aprócska küldetést. A probléma viszont ott kezdődik, hogy mivel az XCOM 2 a Steam Workshop-támogatásnak köszönhetően szabadon moddolható, a rajongók mostanra már teletömték ezekhez hasonló tartalmakkal a játékot, így kizárólag az olyan kiegészítéseknek tudunk örülni, mint amilyeneket a Shen's Last Gift rejt – ezért kizárólag ezt a DLC-t tartottuk érdemesnek arra, hogy írjunk is róla. De mit is ad valójában a Shen's Last Gift?

Az XCOM 2 még mindig remek játék, amit csak tovább tökéletesített ez a DLC. De csak ez, a többi nem volt nagy szám.

ÉN, A ROBOT

A címből talán már kitalálhatták egyesek, hogy a történet Lily Shen, azaz a fedélzeti mérnökünk körül forog. Ő azért dolgozik a hajónkon, hogy különféle idegen technológiákat szelídítsen meg, új fejlesztésekkel segítve a teamet. Shen egy nap befog egy furcsa, kódolt üzenetet, ami egy rejtélyes helyre vezeti a csapatunkat, erről hamar kiderül, hogy Shen apjának titkos laborja. Itt egy hosszabb küldetés végeztével aztán megnyílik a DLC legfontosabb újdonsága, a Spark-001 nevű különleges robot, ami gyakorlatilag egy új karakterosztályt jelent. Spark ugyanúgy fejlődik, mint a többi karakterünk, rendelkezik egy saját képességfával és egészen döbbenetes dolgokra is képes, melyek könnyedén a mi oldalunkra billentik az erőviszonyokat. Képes például az Overdrive funkcióra, amitől többször is cselekedhet egy körben, rendelkezik egy bazinagy gránátvetővel és elsődleges fegyvere is brutális pusztításra képes. Emellett, ahogy fejlődik az egység, úgy válik egyre bitangabbá, amivel egész egyszerűen öröm a pusztítás és rombolás. A sparkok különlegessége, hogy akár gyárthatunk is belőlük még párat a Proving Grounds nevű területen, igaz, ez roppant költséges mulatság. Ezenkívül a sparkokat akkor is csatába küldhetjük, ha esetleg megsebesülnek. Bár értelemszerűen maguktól nem tudnak úgy regenerálódni, mint az emberek, Shen laborjában javításra küldhetjük a kiszemelt példányokat, arra viszont oda kell figyelni, hogy legfeljebb egyszerre csak egyet.

HARMADJÁRA SIKERÜLT

A Shen's Last Giftnek, valamint az első két DLC-nek köszönhetően tehát az XCOM 2 azonnal megtelik élettel. A véletlenszerűen generált küldetések közé beékelődnek a sztori központú bevetések, melyek alaposan kitolják az amúgy sem rövid játékidőt. A Shen's Last Gift egyetlen problémája csupán az, hogy az új egységek nem igazán testreszabhatók. A robotkatonák létrehozásakor csak kétféle hangcsomag közül választhatunk, a kozmetikai kiegészítők számát pedig a két kezünkön meg tudjuk számolni. Ez persze annyira nem gond, hiszen ahogy a cikk elején is írtam, a játék Steam Workshop-támogatást kapott, így mostanra bőven akad további tartalom, ami foltozza ezt a hiányosságot. Érkezett például már a Mass Effectből ismerős Geth katona modell, Fallout 4-es Liberty Prime hangcsomag, és valószínűleg nem kell sokat várni a Terminátorra sem. G

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Firaxis

MŰFAJ
stratégia

MULTI
van

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E4700 vagy AMD Phenom 9950, 4 GB RAM, 1 GB VGA, 45 GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

A Shen's Last Gift az utolsó és legtartalmasabb kiegészítője az XCOM 2-höz kiadott reinforcement csomagnak, amelylyel végre nem csak kozmetikai tartalmakkal bővíthetjük az alapjátékot.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Az új kaszt brutálisan erős és nagyon hasznos tagja lesz a csapatunknak a végigjátszás során. A megszerzéséhez vezető küldetés pedig izgalmas és látványos.

KONTRA

A spark egységeket nem igazán lehet testre szabni, itt csak a Steam Workshop alkotóiban bízhatunk.

82%

Amint az a képen is látható, a sugárzó szeretet okozta ölelőrohamnak még egy képzett katona sem mindig tud ellenállni.

NINCS MENEKVÉS

Zero Escape: Zero Time Dilemma

[ÍRTA **WILSON**] Megtörtént a lehetetlen: nemcsak hogy egy újabb Spike-féle vizuális novella jelent meg PC-re, de rögtön a legújabb, a konzolos kiadásokkal párhuzamosan, ráadásul egy olyan szériát képviselve, aminél jobbat a műfajban jelenleg egyszerűen lehetetlen találni.

Rengeteg kérdést fel lehet tenni a vizuális novellák elmúlt évben tapasztalható PC-s dömpingje láttán, de a legfontosabb és talán a legköltőibb az, hogy miért. Miért tartott a műfajnak és annak képviselőinek ennyi ideig, míg a mostohasorsa ítélt PC is megkapta a maga jussát azokból a kalandokból, amik eddig jobbára hordozható, jobb esetben pedig az otthoni konzolok kiváltságai voltak, és csak alkalomadtán kerültek át számítógépre - ami már azért is furcsa, mert a Japánban megjelent PC-s játékok több mint 70 százaléka már 10 éve is kizárólag vizuális novellából állt. És aki a műfajt lengén öltözött mangalányokkal, csápokkal és persze kendőzetlen násztánccal tudja azonosítani, nos, az jobb, ha szabadon kiválaszt magának egy tételt a műfaj jelenlegi urának, a Spike Chunsoftnak kínálatából, és 20 órával később számoljon be az élményeiről. Feltéve, ha túléli: ha a Zero Escape-szériáról van szó, ennek esélye alacsonyabb, mint azt bárki gondolná.

HUNTER GAMES

A 2009-ben, Nintendo DS-en elstartolt sorozat ugyanis nem szól másról, mint a szadista gyilkolásról. Oké, ez így nem teljesen pontos: az eddig két epizóddal rendelkező szériában alapvetően csak egy szadista van: egy magát Zerónak hívó játékmester, aki rendre elrabol közel egy tucat embert, bezárja őket egy szökésbiztos helyre, és felvázol pár univerzális szabályt. Például kijutni csak úgy lehet, ha a résztvevők összedolgoznak; erre limitált idő áll rendelkezésre; mindig vannak feladványok, melyek növelik a túlélés esélyét; mindig vannak olyan helyzetek, amikor egy élet feláldozása a túlélők sorsát erősíti. Kellemesnek hangzik? Egyáltalán nem az, és ez nincs másként a Zero Time Dilemmában (a továbbiakban ZTD) sem, a trilógia utolsó (?) epizódjában, amely közvetlen a 2012-es elõd, a Virtue's Last Reward után veszi fel a vonalat de... de a PC-s közönség azt úgyse ismeri, és legnagyobb szerencsénkre a Zero Escape-széria részei önállóan is fogyaszthatók.

ADATOK

KIADÓ
Spike Chunsoft

FEJLESZTŐ
Spike Chunsoft

MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2,93 GHz CPU, 4 GB RAM, 1 GB VGA, 4 GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

Nem csupán műértő ínyenceknek ajánlott játék, hanem mindazoknak, akik egy lebilincselő, fordulatokban bővelkedő történetet keresnek, fantasztikus ötletekkel tálalva.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Egy újabb felejthetetlen történet, műfajának egyik legjobb darabja.

KONTRA

Nem túl szép, a karakteranimációk rettenetesek, és maguk a szereplők is sablonosak.

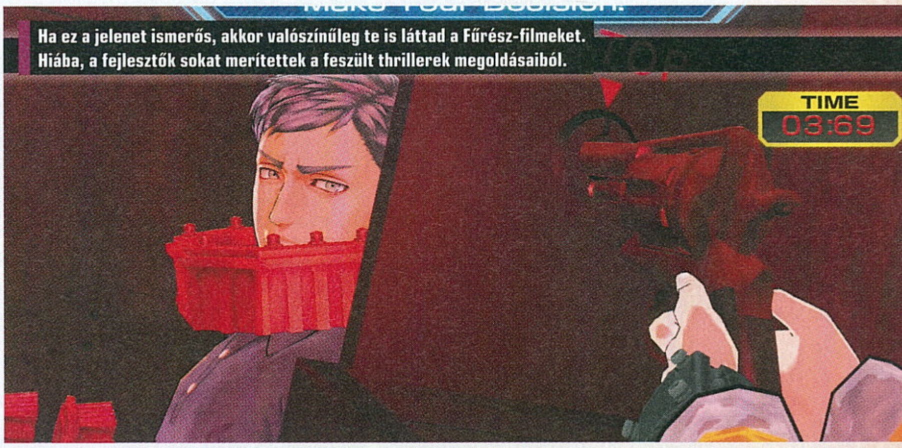
88%

ESÉLYTELENÜL

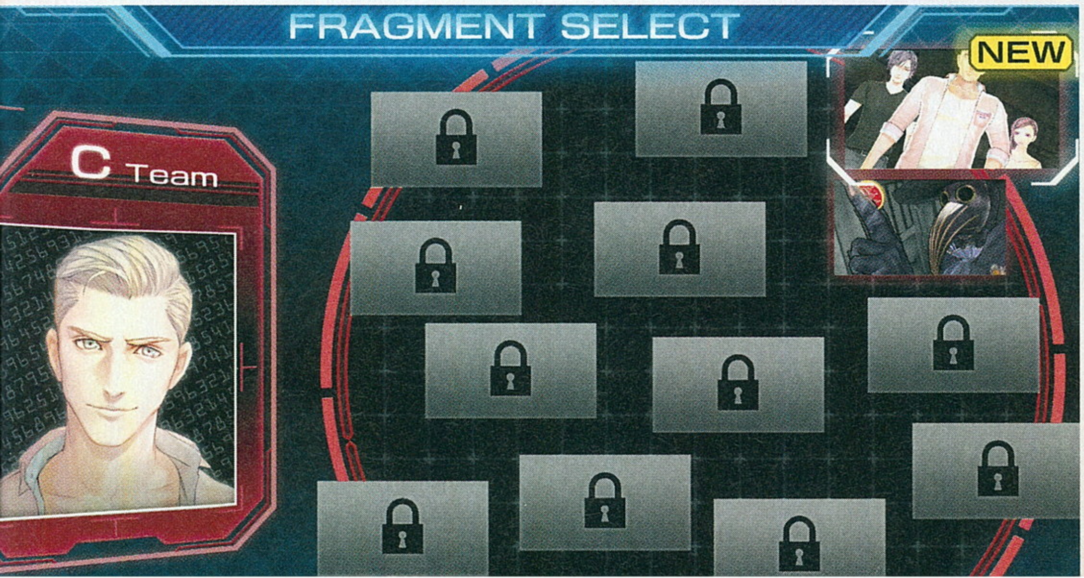
Fogyasztani pedig az aktuális főszereplők is fogyasztottak valamit, hiszen a Mojave-sivatag közepén, fémkalitkákban térnek magukhoz, hogy aztán a játékmester feltűnése után lekerüljenek a föld mélyére, egy igazi atombunkerbe. A betonszarkofág három hatalmas zónára oszlik, a 9 fős túlélő brigád 3 csapatra osztva, egymástól teljesen elzárva kénytelen mindent megtenni azért, hogy valahogy túléljék az egyre kegyetlenebb feladatokat.

Ha ez az egész úgy hangzik, mint a Battle Royale, az nem a véletlen műve, de a Zero Time-széria jóval mélyebb, kidolgozottabb háttértörténettel és mitológiával rendelkezik, mint Takami Kósun könyve – örömmel merít ihletet a legendás Kurt Vonnegut műveiből, az Isaac Asimov által megálmodott futurisztikus technológiai megoldásokból, filozófia elméletekből, a fordulatokban, erőszakban bővelkedő történet közé igazi mondandót csempészve.

Erre a komolyabb hangvételre erősít rá az is, hogy a ZTD-ben nem lineáris a történetvezetés: a sztorit aprócska darabokra osztva kapjuk meg, és mi magunk döntjük el, melyiket nyitjuk ki. Ez azzal jár, hogy sose tudhatjuk, a „múltat", a „jelent" vagy épp a „jövőt" látjuk, így mire valóban összeáll az a bizonyos kép, legalább annyiszor verheti az ember a fejét a falba, mint a brigád a szorult helyzetét látva - újra és újra és újra, hiszen ez egy olyan dilemma, amiből a menekülés esélye: zéró.



Ha ez a jelenet ismerős, akkor valószínűleg te is láttad a Fűrész-filmeket. Hiába, a fejlesztők sokat merítettek a feszült thrillerek megoldásaiból.



SZAVANNÁK, FEKETE NŐK... NA ÉS FERTŐZÖTTEK

Resident Evil 5 Remastered

[ÍRTA BÖJTI] A RESIDENT EVIL-SZÉRIA ÖRÖK ÉS ELPUSZTÍTHATATLAN, LEGALÁBBIS A FELÚJÍTÁSI HULLÁM ÉS A MÁR BEJELENTETT, MEGREFORMÁLT HETEDIK EPIZÓD ERRE ENGED KÖVETKEZTETNI. ÚJRAKIADÁSBÓL PEDIG VAN BŐVEN, EZÚTTAL A KURRENS GENERÁCIÓS KONZOLOK KERÜLTEK TERÍTÉKRE AZ ÖTÖDIK RÉSZ TÁRSASÁGÁBAN.

A Zero, a hatodik epizód, és az első Resi után itt a következő felújított verzió, ezúttal azonban csak PS4-re és XOne-ra, ami nem véletlen, hiszen ez a kiadás tulajdonképpen ugyanaz a Gold Edition, ami PC-re már 2015 óta elérhető. Avagy hála az égnek búcsút inthetünk a korábbi, PS3-as és X360-as változatoknál látott gyenge textúráknak és gagyibb árnyékoknak, a rendkívül alacsony képfrissítésnek. Ez pedig kimondottan üdvözlendő újítás, elvégre a Resident Evil 5 nem egy vérbeli horror, ami a túlélésre helyezi a hangsúlyt, hanem egy korrekt külső nézetes akciójáték.

SZEVASZ, RÉGEN LÁTTUNK!

Joggal feltételezhetnénk, hogy jó oka van a felújított verziónak egy 2009-es cím esetében, de már most lenyugtatom a nagyérdeműt: semmi olyat ne várjunk a legfrissebb változattól, amit még nem láttunk! Ez még mindig a jó öreg Resi 5, ami a hagyományoktól eltávolodó negyedik epizód után pláne az akció irányába ment el, azonban nem fejlődött még annyit, hogy igazán legendássá váljon. Haladás közben nem tudunk harcolni, a mozgás kicsit esetlen, ezzel szemben minden pénzt megér, amikor a főszereplők nemes egyszerűséggel kivetik magukat az ablakon, ahelyett, hogy körültekintően, megfontoltan haladnának a mutánsokkal teli terepeken.

A célkeresztben Chris Redfield és új partnere, Sheva áll. Velük kell rengeteg kihíváson keresztülverekednünk és -lövöldöznünk magunkat, mialatt gyűjtögetjük a lőszert, életerőtöltőt, a drágaköveket és relikviákat, illetve vásárolgatjuk az újabb és hatásosabb fegyvereket. A megszokott kooperációs rendszer maradt, avagy a két karakter együtt halad, néha kisegíthetik egymást, a kicsit bénácska MI pedig lecserélhető egy valós személyre, hogy jobban menjen a hentelés, ami nem egy esetben a megszokottnál is hihetetlenebb fordulatokat vesz. Mondjuk nem kérdéses, hogy rendkívül menő, mikor motorozó fertőzöttek támadják meg párosunkat, egy rövid QTE-szegmensben pedig félre kell ugrálni előlük, közben meg egy kommandós lassított jelenetek során mesterlövész puskával szedi le támadóinkat. Máskülönben viszont pont ezek az erős túlzások azok, amik kicsit komikussá teszik a túlélősdit. Na, nem mintha a Resident Evil pont a nagyszabású sztoriról szólna, de azért na, mindenben van egy határ.

Ezenkívül azonban a nyögvenyelős indítás ellenére is jófajta kampány részesei lehetünk. Dzsipről, rögzített gépágyúval szaggathatjuk darabokra ellenfeleinket, sőt még egy hegyi trollra emlékeztető óriást is eliminálhatunk, illetve barlangokon, lápos területeken járhatunk utána a mutáns vírusnak és ellenlábasaink tevékenységeinek. Óriásira nőtt, repkedő fülbemászók, csápos monstrumok állnak az utunkba, nekünk pedig nincs más dolgunk, mint az, hogy jól kicakkozzuk a bőrüket.

ADATOK

KIADÓ: **Capcom**
FEJLESZTŐ: **Capcom**
MŰFAJ: **akció, horror**
MULTI: **van**

ÉRTÉKELÉS

Kicsit felesleges újrakiadás egy olyan játékból, ami már a maga idejében sem volt kiemelkedő, ráadásul azóta csúnyán meg is öregedett. Mindezek mellett így is szerethető, aminek hála el lehet vele ütni az időt.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Néha nagyon vicces karakterei is sokszor komikusak, de elég akciódús és jópofa ahhoz, hogy elökörködjünk vele, kooperatív módban meg pláne élvezetes.

KONTRA

Az eredeti verzió szinte minden hibája visszaköszön, plusz meg is öregedett szegény.

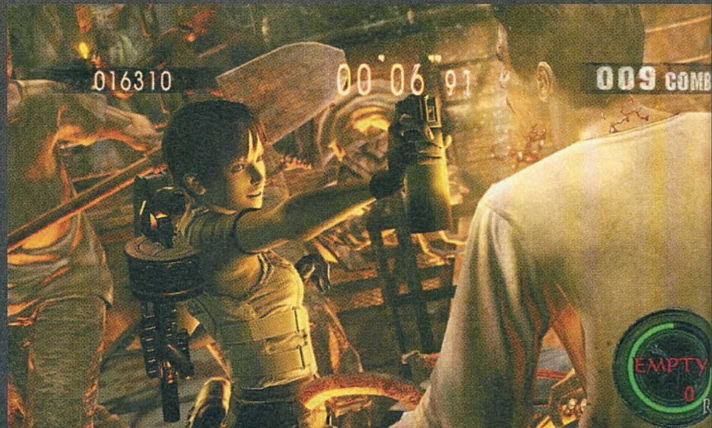
65%

MINDEN EGYBEN

Nem mondom, hogy nagy szükség volt a felújított Resident Evil 5-re, de mivel jó áron van, nincs okom lehúzni. A játék a maga idejében sem volt jó horror, viszont remek akciójátékként funkcionált a közkedvelt univerzumban, ami részben ma is igaz, noha az öregecske játékmenet némileg megfáradt, lassúvá vált, ahogy a grafika sem tündököl – éppen csak szódával elmegy. Mindazonáltal az alap, 10-13 órás kampány mellé megkaptuk az egy-két órás DLC-ket (a remek Lost in Nightmares mellett ott a Desperate Escape is), valamint a Mercenaries módban kiélvezhetjük az árkádosabb öldöklést, mialatt a Versus a kompetitív multit célozza meg, szóval bőven van tartalom, ami miatt érdemes beruházni erre a verzióra.

A Resident Evil 5-re nem fért rá a felújítás, a Remastered-kiadást kerüljétek el! Csak azoknak ajánlott, akik kihagyták a játékot.

A Resident Evil 5 nevetséges túlzásai azért még pont szórakoztatóak, szemben a hatodik rész fárasztó, hatásvadász jeleneteivel.



MILYEN ÉVET ÍRUNK?

Phantom Brave™

[ÍRTA TIKA] A japán piacon rengeteg SRPG, azaz olyan taktikai szerepjáték kering, amire korábban a PC-s nagyközönség is csorgatta a nyálát. Ilyen a Phantom Brave PS2-es eredetije is. De 12 év után vajon a rajongók még mindig várják a PC-s átiratot? És mi van az idő vasfogával?

A Disgaea már az év elején megkapta a defibrillátort, a Phantom Brave azonban kicsit komplikáltabb eset. Utóbbiból ugyanis 2009-ben, öt évvel az eredeti megjelenés után, a Nintendo Wii sikerét meglovagolva létrejött egy bővített, újra feldolgozott kiadás, Phantom Brave: We Meet Again címmel. Aztán egy évre rá PSP-n is beköszönt, ez volt a The Hermuda Triangle. A PC-s portolás ezeket összegezte most, tehát tartalmilag jók vagyunk, de a PS2-es látvány feljavításától azért ne várjatok sokat. Konkrétan szinte semmit se...

Elöljáróban nem árt megemlíteni, hogy a játék annak idején nagyon jó értékeléseket kapott, és ebben nem kevés érdemük volt a szépen felépített világon túl a jól kitalált szereplőknek is. A főhős például egy 13 éves, árva kislány, Marone, aki egy szellemmel él a Phantom Isle nevű szigeten. A szülei nyomán Chroma, azaz kincsvadász, kalandozó szeretne lenni, és minden vágya, hogy segítsen az embereken. Láthatatlan kísérője, Ash és különleges képességei miatt azonban kirekesztés, sok-sok szomorúság vár rá a kezdeti próbálkozásoknál, ugyanakkor az életvidám, naiv teremtés könnyedén túllendül még ezeken is. A japánosan túltolt érzelmek, a szokásos emotikonok, és a kimaxolt cukiságfaktor végül egy könnyen befogadható, és szerethető történetet formálnak. És hogy mi tölti ki a 100+ órányi kalandozást? Nos, időről időre palackpostán különféle megbízásokat kapunk a környező szigetekről, amelyek lényegében újabb és újabb fejezeteket és egyben taktikai csatákat jelentenek.

ADATOK

KIADÓ
NIS America

FEJLESZTŐ
Nippon Ichi Software

MŰFAJ
SRPG

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Intel Core Quad 2GHz, 2GB RAM, 1GB VGA, 1GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

Egy valaha szebb napokat is látott japán szerepjáték, amelyre ráférne egy komolyabb grafikai frissítés. Bő tartalom, kedves sztori, és minden megvan, amitől régen is szerethető volt. Hunyorítsatok velem együtt, és akkor élvezhető.

GRAFIKA: **45%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
„Szellemes" történet, taktikában és körökre osztott játékmenetben szinte verhetetlen, és a kihívási faktor sem hibádzik.

KONTRA
A látvány nem éppen naprakész, ráadásul a csatákban néha még kibogozhatatlan is, és az irányítás sem az igazi.

60%

„Micsoda kérdés ez?! Még szép, hogy a pénz fontosabb! Abból vehetsz boldogságot." – magyarázta Sisimusimirisa a kis Kamidzsamisurinak.

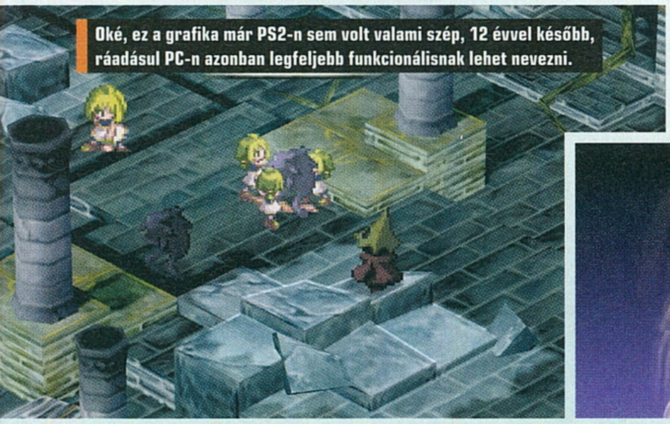
SZÖSZI SZELLEMIRTÓ

Marone nem pusztán látja a fantomokat, de képes újakat kreálni, sőt a lelküket fizikai formába is tudja önteni bizonyos tereptárgyak felhasználásával – utóbbit hívják Confine-nak. Amikor például Ash-t megidézi, akkor a csatatéren heverő köveket használva „szilárdabb" formát adhat neki, a harcosokat érdemes tehát tömör objektumokra előhívni, míg egy varázsló a napraforgóktól, virágoktól kapja a legnagyobb bónuszt. Néhány tárgy védelmezőként is működik, összekapcsolódva és erősítve más tárgyakat, amit aztán a belőlük megidézett fantomok is megörökölnek. Ám egyik szellem sem képes hosszabb ideig létezni ezen a síkon, tehát ahogy nehezednek a pályák, egyre többet kell magunkkal vinni, és beosztani, hogy a végjátékig kitartson a készlet.

Taktikai és szerepjáték szinten a Phantom Brave már 12 éve is elporolta a mezőnyt. Egyre nehezedő csaták 20 fejezeten keresztül, brutális ellenfelekkel megfejelve (igen, öt nyúl is tud rettenetes lenni...), és olyan ötletek, amikre álmodban sem gondolnál. A tárgyakat és szereplőket például szabadon lehet kombinálni, azaz fúzió néven itt mindent mindennel összeolvaszthatsz, és akkor még szó sem esett olyan, a fegyverekben és fantomokban rejlő egyedi tulajdonságok, támadásformák kiaknázásáról, amitől egy szimpla lándzsával is Mortal Kombatokat megszégyenítő mutatványokat lehet csinálni. Taktikai síkon pedig a körökre osztott rendszer iskolázza a versenytársakat, például kilophatod az ellenfél kezéből a fegyvert, no meg a szereplők felkapaszkodhatnak egymás vállára, sőt el is dobhatják egymást. A Dungeon monk nevű karakterrel ráadásul szabadon kreálhatsz új pályákat, viszont ha bemész egy ilyen dungeonbe, ne feledd, csak ez a karakter tudja a visszahívó varázsszót, és ha elveszíted...

PHANTOM PAIN?!

Maradt az utolsó megválaszolatlan kérdés: megér-e 20 eurót? A látvány nem sokat javult, ismétlem 2004-es és PS2-es, sőt a kicsit megdolgozott háttér és az eredeti karakterek között most még szürreálisabb a kontraszt. A helyes figurákból kvázi pixelpacák lettek a megnövelt felbontás miatt. Az irányítás pedig rossz, konkrétan vallatni lehetne vele, konzolos portolás annak minden negatív (túlbonyolított, pontatlan stb.) hozadékával. Ugyanakkor egy PS2-nél olcsóbb, és könnyen beszippant...


Oké, ez a grafika már PS2-n sem volt valami szép, 12 évvel később, ráadásul PC-n azonban legfeljebb funkcionálisnak lehet nevezni.

A BÁNAT EGY NAGY ÓCEÁN

Star Ocean: Integrity and Faithlessness

[ÍRTA POZANDR] A 2009-es Star Ocean: The Last Hope című játékkal még a sorozat rajongói sem voltak teljes mértékben elégedettek, így a széria 20-ik születésnapján megjelent új résztől mindenki azt várta, hogy helyreállítja az egykor sikeres franchise kissé megtépázott renoméját. A hangzatos ígéretek ellenére azonban a fejlesztő tri-Ace nem teljesített jól.

A Last Hope megjelenése után a sorozat producere, Jamagisi Josinori távozott a Square Enixtől, és ekkor úgy tűnt, hogy a szériának befellegzett. Az, hogy az új epizód, az Integrity and Faithlessness megjelenhetett, Kobajasi Suicsinak köszönhető, aki titokban állt neki az 5. rész előkészítésének, és csak akkor járult a kiadó vezetői elé, amikor már fel tudott mutatni egy kész koncepciót. A PR és korábban produceri feladatokat is ellátó szakember a tavalyi E3-as bejelentés után maga is elismerte, hogy a Star Ocean: The Last Hope-ban „valami nem volt jó, egyes dolgok nem voltak jó helyen". Hogy ezt mi okozhatta? Hát az, hogy a fejlesztés egyes részeit kiszervezték külsős cégeknek, abból a célból, hogy a játék a szélesebb, nyugati közönség igényeinek is megfeleljen. Az eredmény a rajongókat is megosztotta, így a most megjelent új epizód elkészítését teljes egészében a tri-Ace vállalta magára. Bár ne tette volna...

Egy valaha nagyra tartott sorozat szomorú haldoklásának lehetünk szemtanúi. Pedig nem erre fizettünk be.

A Star Ocean főhőse Fidel Camuze, aki a Faykreed bolygó Resulia nevű királyságának egy kicsiny falujában, Sthalban éli unalmas napjait. A békés állapot azonban hamar véget ér. Ellenséges katonák támadása, majd egy égből leszálló űrhajó, valamint egy amnéziás, de rejtélyes erőkkel rendelkező kislány feltűnése arra sarkallja Fidelt és gyermekkori barátját, Miki Sauvestert, hogy elhagyják otthonukat. Az út, amelyen elindulnak, kimondottan hosszú és veszélyes, így társak csatlakoznak hozzájuk és hagyják el őket, miközben próbálják kideríteni Relia eredetét, származását.

A TŰZBEN EDZETT TINI

Ez harcok százai után történik meg, és ez a Star Ocean legélvezetesebb része. A küzdelmek mindegyike valós időben, a helyszínen zajlik, és maximum hét karakter vehet bennük részt. Fidel csapatának mindegyik tagja tipikus anime karakter a megszokott japán stílusjegyekkel és egyedi képességekkel: Fidel kardforgató, Miki tűzlabdákat ereget, Relia gyógyít és fagyaszt, s így tovább. Mindenkinek megvan a szerepe, így eredményesen lehet szembeszállni a változatos ellenfelekkel: emberevő fákkal, mandragórákkal, óriás denevérekkel, sárkányokkal, és természetesen olyan idegenekkel, akik Reliát akarják maguknak. Kardok csapnak össze, varázslatok robbannak nagyon látványos módon, az egész mögött pedig egy kellően komplexnek tűnő rendszer bújik meg, még akkor is, ha csak három gombot kell nyomogatni a küzdelmekben. Minden harc után aranyat és képességpontokat kapnak a karakterek, amelyeket különböző szerepekre (támadó, védő, gyógyító stb.) és harci képességekre lehet elkölteni, utóbbiakhoz azonban a megfelelő tankönyveket is meg kell találni. Itt pedig már a szokott formula érvényesül: minél erősebb egy harci képesség/szerep, annál hatékonyabban lehet vele eliminálni az

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

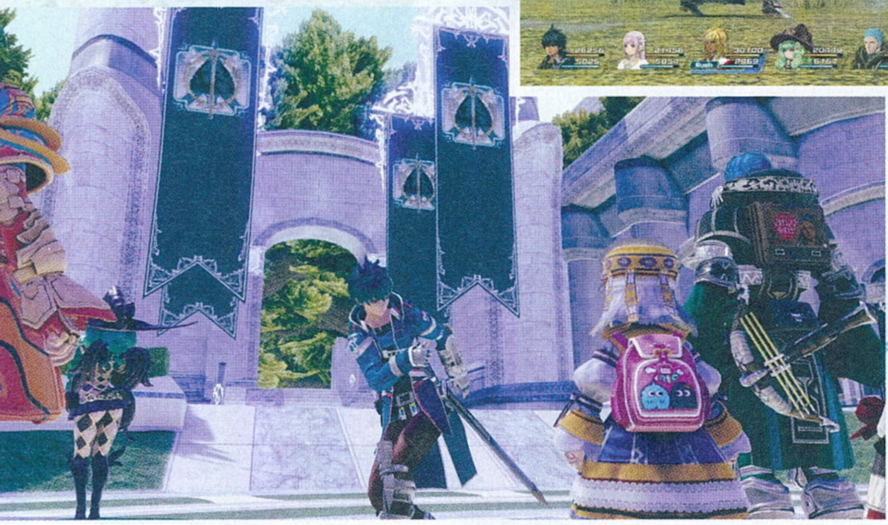
FEJLESZTŐ
tri-Ace

MŰFAJ
JRPG

MULTI
nincs

INFO

A Star Ocean: Integrity and Faithlessness július 1-én jelent meg PS4-re. Az alapkiadás ára 17 999 Ft, a fémdobozos Limited Edition 18 999 Ft-ba kerül.



A kristályíjászat ősi szittya szokása a Távol-Keletre is eljutott, itt éppen az Anyilam Kilövöm nevű mester mutatja be felmenőitől örökölt tudását.

„Most vagy nagyon elkéstem az esküvőről, vagy nagyon korán értem ide."

éppen aktuális ellenfelet. A kisebbek könnyedén legyőzhetők, azonban egyes bossok kiiktatása eltarthat akár negyedóráig is. Azt el kell mondani, hogy bár a szerepek állítgatásának látszólag nincs hatása, az ötszázadik küzdelem sem válik unalmassá annak dinamizmusa miatt.

ÜRES TÉR, ÜRES LÉLEK

A Star Ocean: Integrity and Faithlessness méltatása itt véget is ér, mert a tri-Ace játéka minden más szempontból csak a közepes szintet képes megütni. A legnagyobb gond az, hogy a játék nem változatos. Sietősen végig lehet játszani 15-17 óra alatt, míg kényelmes tempóban ez az időtartam felkúszik 20 óra fölé. Már az első négy-öt órában mindent látott az ember, amit a program kínál, a szereplők egyik helyről futnak a másikra, közben legyűrnek tízmillió ellenfelet, és ennyi. Ugyanazok a helyszínek váltakoznak egy-két óránként, ráadásul ezek mindegyike elképesztően kicsi: például Resulia fővárosa mindösszesen három utcából áll, amelyeken alig lézengenek emberek. Bár ezek kidolgozása viszonylag szép, csakúgy, mint a külső tereké, az üresség érzésétől nem lehet megszabadulni. A főszereplőkhöz sem lehet érzelmileg kötődni, mert beszélgetéseik teljesen érdektelenek, míg azok a dialógusok, amelyek a történetet hajtják előre, túlságosan ritkák. Előbbire példa: Miki például azért akar jeltant (mágiát) tanulni, hogy gyorsabban száríthassa meg a haját. Nevetséges? Az. A küzdelmek után pedig olyan bölcsességek hangzanak el, mint hogy „a kitartás erősíti a jellemet", vagy „jó kiképzés nélkül nem sikerülhet a túlélés"... A karakterek vagy a végletekig jók, vagy a végletekig gonoszak, árnyalásra, jellemfejlődés bemutatására már nem jutott idő. A kislány, Relia titkának felfedezése küzdelmek hosszú során keresztül zajlik, de a mellékküldetések sem lépnek túl az ismert kliséken: találj meg egy embert, szerezz be ilyen-olyan alapanyagot, győzz le X számú ellenfelet, és így tovább. Ezeket a küldetéseket a minden város főterén megtalálható hirdetőtáblákon lehet felvenni, s ezek teljesítése oldja fel a speciális képességeket, például a tárgykészítést. Ezekből több, mint 20 féle van, de egy részüket első végigjátszásra meg sem lehet nyitni.

KORLÁTOK KÖZÖTT

Az előzőleg említett dolgokon kívül számos más tényező rontja le a játékélményt, és ezáltal a teljes összképet. Ezek egy része technikai hiba, más részük pedig játéktervezési. Már a legelső percben észrevehető, hogy a szereplők simán át tudnak sétálni egymáson. Komolyan, 2016-ot írunk, ennek nem szabadna előfordulnia egy AAA-kategóriásnak nevezett játék esetében. Ahogy annak sem, hogy egyes területeket nem lehet elérni. Nincs annál kiábrándítóbb dolog, mint amikor az ember játék közben belefut egy belépni tilos táblába. A másik tényező pedig, ami sokakat morgásra fog késztetni, a mentési rendszer: a lehetséges pontok túlságosan távol vannak egymástól, és néha nem is engedi meg a játék, hogy adott helyen a játékos elmenthesse az addigi útját. Az egész Star Ocean egy csőben vezeti végig a használóját, elágazásokról, szabadságról, valós döntési helyzetekről nem is lehet álmodni.

Végszóként elmondható, hogy a Star Ocean: Intergrity and Faithlessness minden szempontból egy minden fantáziát nélkülöző, teljesen üres program lett. A fantasy és sci-fi elemek gyengék, RPG-nek pedig nem elég jó. Hogy ezt mi okozta, szűkös költségvetés vagy az emberi tényező, esetleg mindkettő, nem tudni, és valószínűleg nem is fog kiderülni. Valószínűleg ezek után a sorozatnak tényleg vége lesz, habár a producer azt nyilatkozta, szeretné még bővíteni a szériát. Hogy ilyen kritikai fogadtatás mellett ez valaha is megtörténik-e, erősen kétséges...

ÉRTÉKELÉS

POZANDR

A Star Ocean-sorozat legrosszabb részét alkotta meg a tri-Ace, ami még a műfaj és a széria rajongóinak sem ajánlható jó szívvel.

GRAFIKA: **62%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **52%**

PRO
A játékbeli harcok élvezetesek...

KONTRA
... minden más azonban borzalmas.

60%

A négy legjobb Star Ocean-játék

Star Ocean: The Second Story

Bár a Star Ocean: Fantastic Space Odyssey rakta le 1996-ban az alapokat, a második rész volt az, ami a játékmenetet kitágította az újdonságaival. Ez nyújtott először full motion videókat és 3D-s csatatereket, illetve ez volt a sorozat első része, amit nemcsak a japán, de a nyugati játékosok is élvezhettek.

Star Ocean: Fantastic Space Odyssey

Az alap, ami nagyszerűen keverte a sci-fi és fantasy elemeket, miközben a szerepjátékos rész is kellően erős és élvezetes volt. A Super Nintendo Entertainment Systemre megjelent program esetében a cartridge egy különleges, tömörítő chipet kapott: ez segítette elő a program megfelelő futását a hatéves rendszeren.

Star Ocean: Till the End of Time

A harmadik rész, ami már PS2-re jelent meg, és az első, ami 3D-s grafikát és teljes szinkront kapott. A 2003-ban megjelent játéknak hazájában, Japánban nem volt egységes, pozitív fogadtatása, de az Egyesült Államokban jó értékeléseket kapott, és a konzolgeneráció legjobb 100 játéka közé is beválasztották a szakújságírók.

Star Ocean: Blue Sphere

Egy játék, ami 2001-ben Game Boy Colorra, Japánban jelent meg és a második rész közvetlen folytatásaként funkcionált. A program jó értékelést kapott, ugyanakkor a célhardver limitált ereje miatt az addig létrehozott játékmenetet és játékelemeket meg kellett vágni: nem voltak benne random küzdelmek.

ÖRÖK VADÁSZMEZŐK

[ÍRTA CHOCHO] **Ki ne szeretne óriási szörnyekre vadászni, a tetemükből mindenféle menő fegyvereket és páncélokat készíteni, közben egyre erősebbé és jobbá válni? Ezt a vágyat hajtja igába a japán Monster Hunter-széria, amely most egy, a legnagyobb harcokat összesítő antológiával tér vissza.**

Nem sok olyan játéksorozat van, ami évtizedes történelmet duzzaszt egy viszonylag együgyű ötlet köré, a Monster Hunter azonban ezt a kategóriát erősíti. Ezek a játékok a 2004-ben kiadott első epizód óta pontosan ugyanarról szólnak: adott egy karakter, egy félig-meddig nyitott világ, na meg egy halom szörny, amiket a játékosnak le kell vadásznia. Minél több fenevaddal végez, annál jobb cuccokra tesz szert, így válva lassan megállíthatatlanná. De persze mindig akad egy még nagyobb, még veszedelmesebb lény, ami a korábbinál is jobb felszerelést dob. A monoton játékmenetet tulajdonképpen a gyűjtőszenvedély cipeli el a hátán, elvégre a játékos a legerősebb páncélt és fegyvert szeretné magáénak tudni, miközben egy viszonylag triviális történetet kaszabol végig.

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Capcom

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
van

INFO

A Generations tavaly év végén jelent meg Japánban, az európai és amerikai kiadások 2016. július 15-én váltak elérhetővé. A játék csak 3DS-re kapható, ára 12 999 Ft.

A hagyomány úgy szép, ha tartják, így a kizárólag Nintendo 3DS-re kiadott Monster Hunter Generations sem esik messze a szörnyfától. Hogy is tehetné, amikor tulajdonképpen egy antológiáról van szó: a fejlesztők összeszedték az elmúlt 12 esztendő legnépszerűbb szörnyeit, majd egyetlen programba sűrítették őket, minimális, de viszonylag fontos újításokkal fűszerezve meg az így kapott alkotást. A Generations (Japánban csak Monster Hunter X) tehát egyszerre szól a régi és új rajongókhoz – igaz, utóbbiakat sajnos nem valószínű, hogy egykönnyen maga mellé állítja.

SZÖRNYEK KERINGŐJE

De ne szaladjunk ennyire előre! A játék tulajdonképpen egy akció-RPG, amiben a felhasználó egy úgynevezett szörnyvadászt alakít. A fantasy körítés azonnal megadja az alaphangulatot, a sztori legelején ugyanis egy faluba érkezve kell rendet tennünk, mint újonc, még vizsga előtt álló vadász. A falu jegyzője hamar utasításba adja, hogy oldjuk meg a helybeliek ügyeit-bajait, az így kapott pénzből és tapasztalati pontból pedig erősödjünk meg annyira, hogy tovább vándorolhassunk a többi faluba. Összesen négy települést találunk a világtérképen, ezek gyakorlatilag hubokként szolgálnak, azaz itt vehetjük fel a küldetéseinket, vásárolhatjuk meg a cuccainkat, vehetjük fel a jutalmakat. Igazából pofon egyszerű az egész, minden szereplőnek van egy adott feladatköre, egyesek boltosok, mások feladatokkal bíznak meg, árnyalni, személyiséggel ellátni pedig nem igazán sikerült őket, na, nem mintha ez lett volna a fejlesztők célja.

A lényeg itt, kérem, ugyanis a szörnyvadászat: felvesszük az egyik monstrum fejét célzó küldetést, kilépünk a falu kapuján, majd egy közepesen hosszú töltési időt követően a helyszínre kerülünk, ahol kisebb-nagyobb állatokat ölünk halomra. Mindeközben a túlélésünkről is gondoskodunk, húst gyűjtünk és sütünk, gyógyitalokat főzünk, alszunk, farmolunk. Amikor aztán elég táposak vagyunk, nekimegyünk a pálya végi bossnak, és ha szerencsénk van, hazatérünk a jutalommal, amit beválthatunk egy új fegyverre vagy páncélra. A cirka 20-25 óra hosszú egyjátékos kampány során végig ezt csináljuk, nagy meglepetések vagy szokatlan helyzetek nem várnak ránk, de ha elkap a gépszíj, a sok opcionális feladatnak hála akár 100 óra fölé

Hatalmas szörnyeket irtani, hogy minél jobb cuccokat szerezzünk, remek érzés. Ettől is olyan jó a Monster Hunter-sorozat.

Egy kellemes fürdés a brutális harc előtt – ne nézzetek így, a higiénikus harcosok sokkal hatékonyabbak!

is tornászhatjuk a programmal eltöltött időt. Monotonnak tűnik? Ó, elhihetitek, hogy az is! Ámbár tény, hogy jómagam, aki kedvelem például a Dark Souls-sorozatot, kifejezetten jól elvoltam a Generationsszel. Hiszen akárcsak a FromSoftware remekműve, ez a játék is a főellenfelekről szól igazán. A valós idejű harcrendszerben vívott csaták egyszerű mozdulatok sikeres kivitelezésén múlnak, az ellenfelek pedig egytől-egyig eltérő támadásokkal rendelkeznek, így minden esetben új stratégiával kell előrukkolni. Tehát amíg a játékmenet kissé egyszerű és önismétlő, addig a küzdelem, na meg a változatos, állandóan ömlő jutalom ráveszi az embert, hogy szörnyek után kutatva újra és újra nekiveselkedjen a rengetegnek. Mivel pedig egy kézikonzolos játékról beszélünk, simán belefér, hogy csak 20-30 percre vesszük elő a metrón vagy a vonaton, elvégre a szabálykövető, merev játékdizájn nem engedi, hogy kiessünk a lendületből. Ha egyszer betanuljuk a játékot, tulajdonképpen olyan lesz, mint a biciklizés: mindig neki lehet esni még egyszer.

ZSEBSZÖRNYEK HELYETT

Azok persze, akik az összes korábbi részt végigjátszották, nem sok újdonságot fedeznek fel a programban. A szörnyek nagy része és a fegyverek például a régiek maradtak. A legnagyobb újdonság azonban pont a harcrendszert érte. Az előző epizódoktól eltérően most már négy különböző harci stílusból választhatunk, ezek rendre eltérő taktikai lehetőségeket nyújtanak, és persze a fegyverzet és a karakter képességei fényében tovább árnyalják a csatákat.

ÉRTÉKELÉS

Egy kifejezetten tartalmas és minőségi kézikonzolos játék, amit viszont nem sikerült teljes egészében a nyugati elvárásokhoz igazítani.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
Óriási tartalom, jópofa harcrendszer, a géphez képest szép grafika és kellemes zene.

KONTRA
A kezelőfelület egy rémálom, és bizony idővel a játék is elég monotonná válik.

80%

Szintén példa nélküliek a sorozatban a Generations harcművészeti elemei: a játékos akár szupermozdulatokat is előhívhat, hogy minden korábbinál erősebb támadásokat vigyen be az ellenfélnek. Ezek nemcsak látványosak, de megfelelően használva akár egy vesztesnek tűnő bossharc állását is megfordíthatják. Mindezt pedig sikerült remekül irányíthatóvá tenni, pedig a 3DS alapvetően nem a minőségi gombkiosztásról híres.

Ha ehhez hozzávesszük még, hogy a Generations négyfős kooperatív játékmódot is támogat, illetve hogy a 3DS szerény hardveréhez képest jól néz ki, egy meglehetősen minőségi, tartalmas alkotás rajzolódik ki a lelki szemeink előtt. Jó kérdés persze, hogy akkor mégis mi a fenéért nem magasabb az a frányа százalékszám. Nos, a helyzet az, hogy a japán fejlesztők bizonyos értelemben a '90-es években ragadtak. A játék menürendszere és oktatómódja olyan szinten kaotikus és lassú, hogy gamer legyen a talpán, aki előzetes ismeretek nélkül kiismeri azokat. Tapasztalatból beszélek, én ugyanis botor módon úgy estem neki a Generationsnek, hogy a korábbi játékokat csak hallomásból ismertem, mégis érdekelt, mit tud a sorozat. És bár a játékmenet nem okozott csalódást (sőt!), sajnos a körítés nagyon kizökkentett belőle, ezen pedig a már említett, nyögvenyelős tutorial sem segített sokat. Persze ha valaki teljes áron veszi meg a programot, az csak-csak átverekszi magát az alapokon, az egyszerű felépítés pedig szerencsére hamar rutinossá teszi a játékost. Ám még ennek ellenére is előfordul, hogy 20-30 óra játék után a YouTube-on nézegettem kezdőknek szánt oktatóanyagokat...

Igazságtalanság lenne azonban hanyagsággal vádolni a fejlesztőket, sokkal valószínűbb, hogy a program fő piacának számító Japánban ezek a régi, 10-20 éve is kínosnak számító interfészek még most sem zavarják a játékosokat. Ugyanakkor fontos megjegyezni, hogy ez az európai vásárlókat nem vigasztalja, így ha úgy döntesz, hogy beruházol a Generationsbe, akkor jobb, ha felkészülsz a hosszas, idegtépő ismerkedésre.

CSAK RÉMESEN

A Generations, bár végső soron új játék, elég sok dolgot vesz át a 12 éves széria előző epizódjaiból. A cikkben említett négy faluból például háromban már megfordultunk korábban, a szörnyek közül pedig csak négyen teljesen újak. A többiek egy csoportja persze azért változott az idők folyamán: a Devian Monsters névre keresztelt visszatérők mutálódtak, erősödtek, most még nagyobb kihívást jelentenek. Érdekes módon ennek ellenére sem érezni úgy, hogy ez egy régi játék újracsomagolva. Ezt az eladások is alátámasztják: csak tavaly karácsonyig 3 millió példány kelt el belőle a Japán piacon, és errefelé is nagy sikert vár tőle a Capcom.

Pokémon GO™

SZEREZD MEG HÁT MIND!

[ÍRTA BATE] **JÚLIUS KÖZEPÉN HAZÁNKBAN IS ELÉRHETŐVÉ VÁLT A POKÉMON GO, AMI KÉT HÉT LEFORGÁSA ALATT FEJTETŐRE ÁLLÍTOTTA A VILÁGOT, ZSEBSZÖRNYVADÁSSZÁ TÉVE MÉG AZOKAT IS, AKIK EGY HÓNAPPAL KORÁBBAN MÉG AZT SEM TUDTÁK, MI FÁN TEREM PIKACHU. A MOBILOS POKÉMON ADDIKCIÓNAK UGYAN TÖKÉLETES, DE JÁTÉKKÉNT AZÉRT MÉG BŐVEN LENNE MIT CSISZOLNI RAJTA.**

Kezdjük gyorsan az alapokkal: az ingyenes Pokémon GO csak (androidos és iOS-es) mobileszközökre érhető el, ugyanis a játék egyik alapfeltétele, hogy elhagyjuk a lakást és folyamatos mozgásban legyünk. A cél persze most is az, amit a hagyományos Pokémonoktól már megszokhattunk: minél több zsebszörnyet begyűjteni, erősíteni és fejleszteni őket, harcolni velük, így juttatva egyre magasabb szintre a játékban irányított pokétrénerünket.

EGY MÁSIK VILÁG

A GO abban különbözik elődeitől, hogy most nem egy kitalált világban kalandozunk, hanem ott, ahol élünk: a saját városunkban, a saját környékünkön, a saját utcánkban. A játék telepítése után készítünk egy profilt, létrehozzuk karakterünket, majd indulhat a szörnyvadászat. A program fő képernyője mindig a tartózkodási helyünk pontos térképe, ami GPS-adatok alapján töltődik be (mobilnet is szükséges), középen az általunk kreált karakterrel. Ahogy a mobilt fogva elkezdünk lépdelni, a hősünk is nyomban nekilódul, ugyanabba az irányba, amerre mi. Zsebszörnyek szinte bárhol felbukkanhatnak, de ahhoz, hogy a lehető legtöbbet megtaláljuk, sétálni kell, méghozzá sokat! A telefonunk/tabletünk képernyőjét nézegetve kicsit olyan, mintha lenne egy különleges készülékünk, amivel érzékeljük azt a párhuzamos univerzumot, ahol a pokémonok tanyáznak – itt vannak körülöttünk, de szabad szemmel nem látni őket. Az első indítás után erre az élményre nem kell sokat várni, hiszen pár méternyi sétát követően a képernyőn feltűnnek az első zsebszörnyek, akiket már csak el kell kapni. A kis lényekre rá kell bökni, ekkor elindul a Pokémon GO kiterjesztett valóság (AR – Augmented Reality) része, azaz a mobileszközünk kameráját használva megjelenik az utca képe, benne az izgő-mozgó pokémonnal. Hogy sikerül-e befogni a lényeket, az részben szerencse, részben ügyesség kérdése. A szörnyeket pokélabdába (pokéball) kell zárni, és a kis gömböt egy ujjmozdulattal tudjuk elhajítani. Minden dobás előtt érdemes célozni és bemérni a távolságot, ugyanis a művelet csak akkor lesz sikeres, ha a labdánk valóban a lény fején pattan. Ez persze még nem biztos siker, vannak erősebb példányok, akik kiszabadulnak, vagy elütik a pokéballt – ilyenkor muszáj újra próbálkozni, hogy végül a macerásabb pokémonok is bekerüljenek a gyűjteményünkbe.

ADATOK

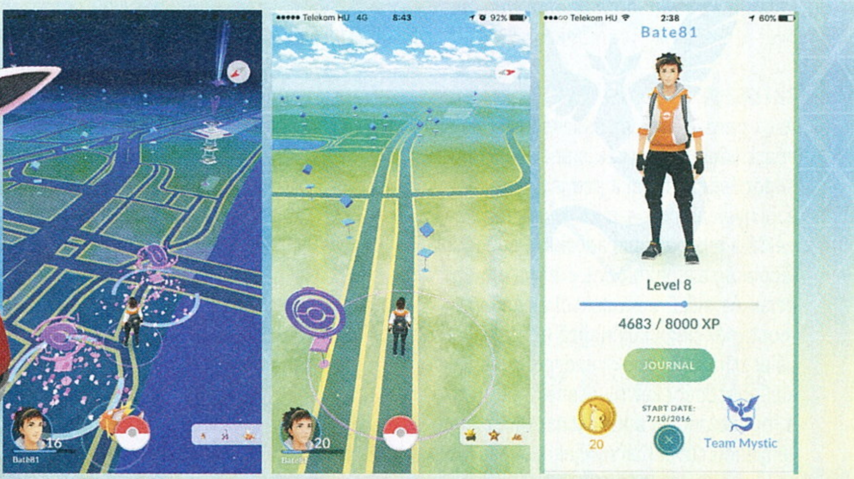
KIADÓ **Niantic**
FEJLESZTŐ **Niantic**
MŰFAJ **ARG**
MULTI **van**

INFO

A Pokémon GO 2016. július 6-án jelent meg először, Magyarországon hivatalosan július 16-án startolt el. Az alkalmazás ingyenesen tölthető az App Store-ból (iOS) és a Google Play-ről (Android).

GYŰJTSD ÖSSZE MIND!

Ha sikerül elfognunk egy lényt, az megjelenik a nyilvántartásunkban (Pokédex), illetve elérhetővé válik a Pokémon menüpont alatt. A játékban jelenleg 151 különböző példány gyűjthető össze, de ezek között akadnak kontinens-exkluzívak (megtalálni nem lehet őket, csak tojásból kikelteni), illetve akadnak olyan szörnyikék (Ditto, Articuno, Zapdos, Moltres, Mew, Mewtwo), akiknek már van hely a Pokédexben, de megtalálni még nem lehet őket – ezeket a pokémonokat valószínűleg csak később teszik elérhetővé a fejlesztők. Ugyan a legtöbb pokémont sétálgatás közben szedjük össze (az alkalmazás hanggal vagy rezgéssel jelzi, ha felbukkan egy a közelünkben), azért akad más mód is az extra példányok begyűjtésére. Akárcsak a többi Pokémon-játékban, itt is lehet fejleszteni egyes fajtákat, amihez csillagpor (stardust) és az adott pokémonhoz illő cukorka (candy) szükséges. Amikor



TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

HA TELI A ZSÁK

A hátizsákunk nem feneketlen, így mindössze 350 tárgy fér bele. Ez elsőre elégnek tűnik, de a 10. után azt veszitek majd észre, hogy a pokéstopok nem dobnak semmit, mert betelt a batyu. A megszerzett cuccokat viszont ki lehet dobni! Csak rá kell bökni a mellettük lévő kuka ikonra, és annyit hajítotok el, amennyit jónak láttok. Ha nem harcoltok a gymekben, akkor úgysem kellenek a varázsitalok, legyen helyettük több labdátok!

GYORS FEJLŐDÉS

Egy idő után elég uncsi, hogy mindenhol Rattaták és Pidgey-k vannak, de ne menjetek el mellettük, szedjétek fel mindet! Gyűjtsetek belőlük rengeteget, aztán használjatok el egy dupla XP-t adó Lucky Egget, és egymás után kezdjétek el felfejleszteni őket az Evolve opcióval. Ha kellő mennyiségű rágcsálót és tollast fogtatok, akkor egyszerre akár 15-20000 XP-t is tudok farmolni, ami akár 3-5 szintlépést is jelenthet!

NE FÉLJ A MESSZESÉGTŐL!

Ha csak az otthonod közvetlen közelében bóklászol, akkor egy idő után nem találasz majd új pokémonokat. Merészkedj minél messzebb, és próbálj ki mindenféle helyeket! Ha teheted, menj el egy folyó, vagy egy tó közelébe, mássz fel egy dombra vagy hegyre, keress egy erdőt vagy egy tényleg nagy parkot. Ha változatos területeken mászkálsz, akkor biztos, hogy mindenféle-fajta zsebszörny keresztezi majd az utadat.

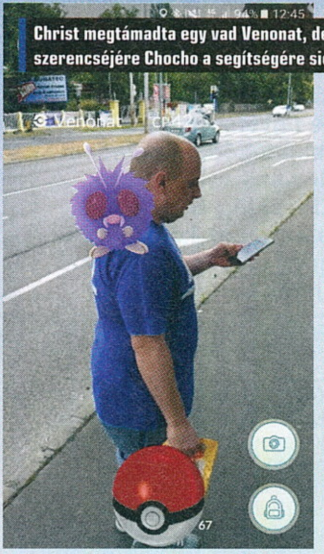
MÁSVÉLEMÉNY

CHRIS — AZ ÖTLET JÓ, DE HAMAR KIFULLAD

Az első hetekben engem is magával ragadott a Pokémon láz, de ahogy sokan, én is hamar lemorzsolódtam. Az alapötletet kiválónak tartom, de jó lett volna, ha nem csak a magas szintű játékosok uralnának minden sarkot a világban, mert így a kisebbek számára csupán repetitív Pokémon-farmolásból áll a játék. Ezen kívül hiányolom belőle a random harcokat, az oktatómódot, valamint bosszant, hogy túl korán került forgalomba a program, s emiatt tele van bugokkal, túlmelegíti vagy hamar leszívja az aksit. Fél év múlva talán visszanézek hozzá, de addig inkább Fallout Shelterözök.

CHOCHO — ERRE MÉG KÉSŐBB VISSZATÉRÜNK

Eleinte tetszett a játék, még most is elő-előveszem, de tény: koránt sem izgat már annyira, mert keveset kirándulok mostanában, így a felszedhető pokémonok száma sem valami magas az én esetemben. Bosszant továbbá, hogy a cserebere és az utcai PvP hiányzik (előbbi biztos bekerül majd, utóbbi kérdéses), valamint a harcrendszer sem tetszik. A Pokémont körökre osztott formában szoktam meg, az való ehhez a sorozathoz. Ugyanakkor el kell ismernem, hogy az ötlet zseniális, és ha kicsit bővítik, javítják még az appot, biztosan felkerekedek, hogy én legyek a legjobb pokémonmester.



Christ megtámadta egy vad Venonat, de szerencséjére Chocho a segítségére sietett.

elfogunk egy szörnyet, nemcsak a lény kerül a birtokunkba, de kapunk mellé az említett két összetevőből is. Ha a Pokémon menüpont alatt kiválasztjuk a befogott prédáinkat, akkor megjelenik az adatlapjuk, amin látható mennyi cukorkát gyűjtöttünk, illetve mennyire van szükség a fejlesztéshez (evolve). Ha tehát egy zsebszörnyünkből szeretnénk fejlettebb lényt kreálni, akkor addig kell gyűjtögetni az egy szinttel alacsonyabb példányokat, amíg össze nem gyűjtjük a megfelelő cukorkamennyiséget. Amint ez megvan, csak rá kell bökni az Evolve gombra, és máris lesz egy vadiúj pokémonunk. Vannak lények, akiket három szinten keresztül fejleszthetünk, így nem ritka, hogy egy fajtából akár 20-30 darab szükséges, hogy magunkénak tudhassuk az összes verziót.

KIKELTEK MÁR?

A pokémonok megszerzésének harmadik módja, ha kikeltjük a mászkálás közben begyűjtött tojásokat (erre mindjárt kitérünk egy kicsit részletesebben). Ha sikerül lecsapnunk egyre, akkor a Pokémon menü jobb felső sarkában kiválaszthatjuk a tojásos opciót, ahol inkubátorba helyezhetjük a pokémont rejtő kincsünket. A zöld foltos tojásokból háromféle létezik: 2 km-es, 5 km-es, 10-km-es. Ezek értelemszerűen úgy kelthetők ki, ha lesétáljuk a megadott távolságot, miközben az alkalmazás fut a telefonunkon vagy a táblagépünkön. Minden egyes tojás zsákbamacska, nincs ráhatásunk, hogy mi fog kikelni belőlük, viszont minél több kilométert gyalogolunk velük, annál nagyobb az esélye, hogy a végén valamilyen ritka példány bukkan elő belőlük. És mielőtt bárkinek felcsillanna a szeme, szögezzük le: csalni nem lehet. A Pokémon GO figyeli a sebességünket, tényleg csak a séta számít, így hiába vonatozunk fel Szegedről Budapestre, azzal egy tojást sem tudunk kikelteni, és ugyanígy nem működik a lassú autózás, sőt már a biciklizés sem. Tényleg muszáj lesz sétálni, és lehet, ez most hülyén hangzik, de ez nem is olyan rossz móka.

PÖRGESS, AMENNYIT CSAK LEHET!

Már volt szó a tojásokról, de arról még nem beszéltünk, hogyan lehet ilyesmire szert tenni. A játék indítását követően nemcsak a térkép és a karakterünk látszódik a képernyőn, de jó eséllyel néhány kék oszlop is, amik egy kis csilingelés közepette kinyílnak, ha megközelítjük őket. Ezek a kék elemek a pokéstopok, amikhez csak oda kell sétálni, rájuk kell bökni, és miután kinyíltak, megpörgethetjük a közepükben található képet.

Ezért a mozdulatért nem csak tapasztalati pont jár (50 vagy 100), de mindenféle jóság üti a markunkat. Többek között tojás, a befogást könnyebbé tévő gyümölcs, életerő és feltámasztó ital a sérült/legyőzött lényeknek, továbbá újabb pokélabdák. Utóbbiról az elején azt hisszük, hogy sosem fogy el, de a 15. szint felett, mikor már egyre erősebb lények jönnek szembe, néha 10 labda is elgurul, mire sikerül befogni a prédánkat, és ilyenkor könnyen előfordulhat, hogy egyszer csak nem lesz mit hajigálni. Szóval pörgetni kell, amikor csak lehet, és jó, ha tudjátok, hogy a pokéstopok öt percenként feltöltődnek, így ha kifogytatok a labdákból, akkor csak le kell táborozni egy mellé, és várni, hogy újra használható legyen. Nagyobb városokban (mint például Budapest) erre mondjuk nincs szükség, hiszen a belvárosban ötven méterenként találhatunk egyet, de a kisebb településeken gondot okozhat az utánpótlás, így néha nem árt rászánni egy kis időt, hogy feltöltődjenek a készletek. A pokéstopok ráadásul azért is érdekesek, mert

A TÜRELEM PIKACHUT TEREM!

A Pokémon-franchise kabalalénye meglehetősen ritka jószág a GO-ban, elég nagy mázli kell hozzá, hogy csak úgy belefussunk valamelyik sarkon. Van azonban egy trükk, amivel rögtön a játék elején megszerezhetjük. Miután elkészítettük a karakterünket, és először lépünk be a játékba, attól függetlenül, hogy hol vagyunk, a program azonnal bedob három pokémont: Bulbasaurt, Charmandert és Squirtle-t. Bár nagy lehet a kísértés, hogy elkapjátok őket, legyetek türelmesek, ne vegyétek fel egyiket se. Sétáljatok tovább és várjátok meg, míg újra megjelenik a három jómadár, de ezúttal se tegyetek semmit, menjetek tovább. Mindezt ismételjétek meg legalább háromszor vagy négyszer, és mikor ötödjére is megjelenik a kis csapat, már ott lesz velük Pikachu, így ő lehet az első zsebszörnyetek.

A NAGY EEVEE TRÜKK

Eevee az egyik legcukibb pokémon, de van egy trükkje. Csak egyszer lehet fejleszteni, de akárcsak a rajzfilmben, itt is három különböző változat növeszthető belőle. Ha szeretnétek begyűjteni mindet, nem kell mást, mint megfelelően átnevezni Eevee-t, mielőtt megnyomjátok az Evolve gombot. Ha Vaporeont akartok akkor legyen Rainer a neve, ha Flareont szeretnétek akkor jöhet a Pyro, ha pedig azt írjátok, hogy Sparky, akkor Jolteon lesz a végeredmény.

A TÖMEG VONZZA ŐKET

A pokéstopokba be lehet tenni egy Lure Module-t, ami vonzza a zsebszörnyeket. Ha egymás mellett van két pokéstop, akkor a hatás a duplájára nő. Viszont a dolog akkor működik igazán, ha a „megbűvölt" megállókat több ember veszi körbe. Ha látod, hogy egy pokéstop szórja a rózsaszín konfettiket és legalább egy tucat ember állja körül, akkor mindenképpen csatlakozz, szinte biztos, hogy bőséges lesz a kapás szörnyikékből.

FIGYLED A TÁMADÁST!

A CP (Combat Power) fontos, de nem csak ezen múlik, hogy mennyire lesz jó a lényed a harcban. Ha egy típusból több példányod is van, akkor nézd meg, hogy milyenek a támadásaik, mielőtt megválasz valamelyiktől. Az adatlapon láthatod, hogy a pokémonjaid milyen kunsztokat tudnak és ezek mennyit sebeznek. Ha van két ugyanolyan, és a kevesebb CP-snek erősebbek a támadásai, akkor azt tartsd meg, a CP-t ugyanis később külön is fejlesztheted.

VEGYÉL EXTRA AKSIT!

Ha úgy döntesz, hogy komolyan belevágsz a játékba, és nyakadba veszed a várost vagy a közeli vidéket, akkor arra is fel kell készülnöd, hogy nem csak te, de a telefonod is gyorsan el fog fáradni. A Pokémon GO úgy szívja le az akkumulátort, mintha külön fizetnénk érte, szóval, ha úgy tervezed, hogy 2-3 órán át használni akarod az alkalmazást, akkor mindenképpen szerezz hordozható töltőt a telefonod mellé!

HASZNOS HOLMIK

A GO-ban nemcsak a pokémonok trénelése fontos, de arra is érdemes figyelni, hogy a saját karakterünk is gyorsan fejlődjön. Minden pokéstop-pörgetés, minden szörny elfogása, fejlesztése és kikeltése XP-vel jár, és a program bőkezűen jutalmazza az ennek köszönhető szintlépéseket. Lássuk, hogy milyen tárgyakkal lehetünk gazdagabbak a játék során!

BALLS

Ebből már a játék elején is akad bőven, és a pokéstopokból is hullik rendesen, de ahogy fejlődünk, úgy jönnek az egyre komolyabb szörnyek, és van, hogy a piros-fehér változat már nem elég erős hozzájuk. Még szerencse, hogy a 12. szint után jár a Great Ball majd 20-ast követően az Ultra Ball. Ezek a gömbök jóval erősebbek az alap verziónál, és nagyobb az esélye, hogy megtartják az elkapott pokémonokat.

POTIONS

Ha csak arra hajtasz, hogy összeszedd a pokémonokat, akkor a varázsitalok nem nagyon fognak lázba hozni, hiszen csakis akkor van rájuk szükség, ha harcolsz vagy edzel a gymben, és fel kell gyógyítani az ott megsérült egyedeket. Akárcsak a labdákból, a potionökből is több fajta van: alap, super, hyper és max. Természetesen mindegyik egyre több életerőt tölt vissza, a max pedig bármelyik lényt azonnal teljes életerőre állítja vissza.

REVIVE

A pokémonok nem csak megsérülhetnek a gymekben folytatott harcokban, de lényegében ki is múlhatnak, és ezen az állapoton nem segítenek a potionök. Szerencsére van feltámasztó kristály, ami azonnal észhez téríti az elnáspángolt szörnyeket, és még az életerejük egy részét is visszatölti. 30-as szinten már Max Revive is érkezik, ami nem csak feltámasztja a szerencsétlen szörnyeket, de még a HP-jüket is visszaállítja a maximumra.

INCENSE

Ha úgy tetszik, akkor ez a pokémon parfüm, ami harminc percen keresztül a közeledbe csalogatja a szörnyeket. Ha otthon fekszel betegen, esik, vagy épp melózol, és nincs a közelben pokéstop, ahová Lure Module-t lehet tenni, akkor itt a megoldás! Persze ez akkor is működik, ha éppen mozgásban vagy, ebben az esetben ráadásul sokkal nagyobb területről tudod magadhoz édesgetni a hőn áhított pokémonokat.

RAZZ BERRY

A málna és szőlő keverékére hasonlító gyümölcs a nyolcadik szinttől érhető el, és lényegében azt a célt szolgálja, hogy minél könnyebben tudjuk elfogni a pokémonokat. Magasabb szinten a szörnyek már nem várják tétlenül, hogy elkapjuk őket, acsarkodnak, ugrálnak és elcsapkodják a labdáinkat. Ha viszont adunk nekik egy Razz Berryt, az leköti, lelassítja őket, így jóval nagyobb eséllyel tudjuk eltalálni őket.

LURE MODULE

A csalogató modul hatalmas találmány, minden játékos nagy kedvence. A kiegészítőt a kék pokéstopokba lehet betenni, és ha ez megvan, konfettieső árasztja el a megállót, ami elkezdi magához csalogatni a szörnyikéket. Ha egymás mellett több pokéstop is van, akkor érdemes mindegyikbe rakni egyet (ezért érdemes csapatban vadászni), és nem győzzük hangsúlyozni, hogy minél több ember áll körbe egy „megbűvölt" helyet, annál nagyobb az esélye, hogy megjelennek a ritkább pokémonok.

LUCKY EGGS

A szerencsetojás szintén nagy kedvenc, ugyanis a „feltörését" követően fél órán át mázlink lesz, azaz minden megmozdulásunkért dupla XP-t kapunk. A tojásokat érdemes okosan felhasználni, és megtartani magasabb szintekre, mikor már 50000 vagy 75000 XP kell egy szintlépéshez. A Lucky Egget akkor kell elővenni, ha van rengeteg lényünk, akiket felfejleszthetünk, ugyanis így tudjuk a legrövidebb idő alatt a legtöbb tapasztalati pontot összeszedni.

EGG INCUBATOR

Az inkubátor az az eszköz, amivel kikölthetjük a pokéstopokból begyűjtött tojásainkat. Alapból mindenkinek van egy, de ha megkapjuk az extrákat, akkor párhuzamosan akár három tojást is „főzhetünk" egyszerre. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy a szintlépésekkor kapott inkubátorok három használat után eltűnnek. Ha ránk hallgattok, az extra keltetőkbe csakis 5 vagy 10 km-es tojásokat raktok!

valamilyen különleges dolgot jelölnek (ezeknek a fényképe van a pörgethető körben): szobrokat, emléktáblákat, érdekes épületeket, történelmi nevezetességeket. Ha ezekre odafigyelünk, akkor nemcsak a lábizmaink fognak erősödni a megtett kilométerek után, de tájékozottabbak is lehetünk, hiszen simán felfedezhetünk olyan dolgokat, amik mellett korábban naponta elsétáltunk, anélkül, hogy észrevettük volna.

OLY SOK A HARC, A KÜZDELEM

A legtöbb játékost valószínűleg leköti, hogy begyűjtse az összes pokémont, és már ez hetekre elegendő kihívást biztosít, de ha valaki ennél többre, konkrétan küzdelemre vágyik, itt az is megtalálhatja a számításait. A Pokémon GO harcrendszere egyelőre elég kezdetleges, de már így is adott a lehetőség, hogy egymásnak eresszük a különböző lényeket. Arról persze szó sincs, hogy a szörnyikék az utcán esnek egymásnak, a harc szigorú keretek között, a gymnek nevezett tornyokban történik. Ezek a magas objektumok ugyanúgy megjelennek a térképen, mint a pokéstopok, és akkor tudunk interakcióba lépni velük, ha a karakterünk elérte az ötödik szintet. Ha ez megvan, akkor a gymre bökve be tudunk lépni, és első körben ki kell választanunk, hogy melyik globális társasághoz csatlakozunk: Mystic (kék), Valor (piros) vagy Instinct (sárga).

Ha megvan a színünk, akkor a saját csapatunk által elfoglalt gymekben edzhetünk, míg a többiekében harcolhatunk, hogy elfoglaljuk azokat. Egy toronyba több pokémont is bepakolhatnak ugyanazon csapat tagjai, viszont ezért is meg kell küzdeni. Az üres gymekbe azonnal be lehet tenni egy zsebszörnyet, de ahhoz, hogy még egy bekerülhessen, fel kell fejleszteni a tornyot második szintre, és ez csak úgy lehetséges, ha elkezdünk odabent edzeni. Beküldünk egy lényt, elkezdünk csatázni a bentivel, a győzelem és a vereség pedig egyaránt növeli a torony tapasztalati pontjait (előbbi értelemszerűen többel), és ha sikerül elérni egy magasabb szintet, akkor be tudunk tenni egy saját pokémont a toronyba. Egy gymbe egy játékos csak egy pokémont tud betenni, és minden egyes újabb szint egyre több XP-t, azaz egyre több harcot igényel. Amíg edzés során csak egy szörnyecskét tudunk kiválasztani, addig a más csapatok gymjébe egy egész sor lényt vethetünk be: itt az a cél, hogy legyőzzünk minden egyes benn lévő pokémont. Ha sikerrel járunk, akkor semlegessé válik a torony, betehetjük az egyik lényünket, és ezzel a torony a saját csapatunk fennhatósága alá kerül.

A küzdelem valós időben zajlik, és meglehetősen egyszerű, három lehetőséggel: az ellenfelet nyomkodva támadunk, jobbra és balra tapicskolva kitérhetünk, illetve a bevitt találatok után nő a lényünk extra támadás kijelzője, ami ha betelik, akkor a képernyőt nyomva tartva elsüthetjük az átlagnál jóval nagyobb sebzést okozó csapásunkat. A harc előtt viszont érdemes kicsit tájékozódni, hogy melyik szörny melyik ellen hatásos, hiszen még a legerősebb pokémon is legyőzhető, ha a megfelelő lényt küldjük ellene. Ha sikerül egy gymet újabb szintre fejleszteni, vagy a konkurenciáét elfoglalni, akkor érdemes a legerősebb lényünket hátrahagyni. Minden pokémonnak van egy CP (combat power) értéke: minél magasabb, az adott lényt annál nehezebb elkapni, illetve a tornyok esetében annál nehezebb legyőzni. A CP ráadásul növelhető (szintén csillagpor és cukorka ellenében), így ha szeretnénk gymeket elfoglalni és megtartani, akkor néhány szörnyet érdemes addig fejleszteni, amíg győzzük a hozzávalókkal. Tápolni a végtelenségig lehet, viszont a pokémonok felerősítése egyre több és több „alapanyagot" igényel.

AZ HAGYJÁN, HOGY A POKÉMON GO MEGMOZGAT, DE MÉG MUNKÁBA JÁRNI IS SZÓRAKOZTATÓBB LESZ VELE.

FEJLŐDÉS, KEZDŐNEK

És ha már szóba került a fejlődés, nem árt tudni, hogy minden egyes szinten új cuccok ütik a markunkat. A játékban a cikk írásakor 40 megerősített szint szerepel, ezt elérni eddig csak keveseknek sikerült, így most inkább csak az első 20-ra koncentrálunk. A listában látjátok, mennyi XP kell a szintekhez, illetve a bónusz itemek számát és típusát is.

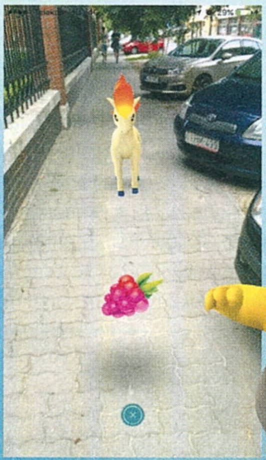
	LABDÁK	POTIONÖK	REVIVE	INCENSE	RAZZ BERRY	LURE MODULE	LUCKY EGGS	EGG INCUBATOR	SZÜKSÉGES XP (1000)
Level 2	10 Poke								1000
Level 3	15 Poke								2000
Level 4	15 Poke								3000
Level 5	20 Poke	10	10	1				1	4000
Level 6	15 Poke	10	5						5000
Level 7	15 Poke	10	5	1					6000
Level 8	15 Poke	10	5		10	1			7000
Level 9	15 Poke	10	5		3		1		8000
Level 10	20 Poke	20 Super	10	1	1	1			9000
Level 11	15 Poke	10 Super	3		3				10000
Level 12	20 Great	10 Super	3		3				10000
Level 13	10 Great	10 Super	3		3				10000
Level 14	10 Great	10 Super	3		3	1	1		10000
Level 15	15 Great	20 Hyper	10	1	10				15000
Level 16	10 Great	10 Hyper	5		5				20000
Level 17	10 Great	10 Hyper	5		5				20000
Level 18	10 Great	10 Hyper	5		5				20000
Level 19	15 Great	10 Hyper	5		5				20000
Level 20	20 Ultra	20 Hyper	20	2	20	2	2	2	25000

AKI JÓL HARCOL, JUTALMAT KAP

A lények befogása és fejlesztése elég sok tapasztalati pontot ér a karakterünk számára, viszont a harcért és a győzelemért alig kapunk valamit, ami elég furcsa fejlesztői döntés, de még így is van értelme a gymekkel foglalkozni. Ha sikerül pokémont tennünk egy toronyba, akkor irány a Shop menüpont, aminek a jobb felső sarkában található egy kis pajzs ikon. A pajzsban lévő szám mindig azt mutatja, hány lényünk van épp tornyokban. Ezek után a lények után beszedhetjük a jutalmat (fejenként tíz tallért), és amint ezt megtesszük, elindul egy visszaszámlálás 21 óráról. Ha a zsebszörnyeink még akkor is a gymekben vannak, mikor a mutató elér a nullához, akkor további tallérok lesznek a jutalmaink. A „pénz" ráadásul nemcsak dísz, hiszen a Shopban mindenféle dolgokat vehetünk belőlük, a pokélabdától egészen a nagyobb hátizsákig. A program egyébként ezzel gyűjt bevételt is, hiszen tallérok valódi pénzért is vásárolhatók, így a türelmetlenek beszerezhetnek minden olyasmit, amit csak a pokéstopok megpörgetésekor vagy szintlépéskor (lásd a táblázatunkat) ad a program.

RÁFÜGGTÜNK, DE LÁTJUK A HIBÁIT

Sokan értelmetlennek tartják, gyerekes hülyeségnek, mi viszont teljesen rácsavarodtunk a Pokémon GO-ra. A játék újra előhozta belőlünk a gyűjtőszenvedélyt, és élvezzük, ahogy a várost járva gyűjtjük az újabb és újabb lényeket, izgulunk a tojások miatt, és ujjongunk, mikor sikerül felfejleszteni valamelyik kedvencünket. Konkrétan élvezetessé vált reggelenként bejárni a melóba...



Nem csak Bate-et varázsolta el a Pokémon GO. Lor és Miguel is fejest ugrottak a zsebszörnyvadászatba.

ÉRTÉKELÉS

BATE

Hihetetlenül addiktív gyűjtögetős játék, ami bizonyos elemeiben még csak egy bétának tűnik. De már így is nehéz leállni vele.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Pokémonokra vadászni még sosem volt ennyire jó. Gotta catch em all!

KONTRA

Megbicsakló szerverek, csúnyácska dizájn, alapvető funkciók hiányoznak.

75%

Viszont bármennyire is szórakoztató a gyűjtögetés, azért nem szabad megfeledkezni a GO hibáiról sem. Szépnek például még messziről sem lehet nevezni, manapság a mobiljátékok ennél sokkal többet tudnak, ráadásul inspirációnak ott volt húszévadnyi animációs sorozat. További probléma, hogy a program háttere nem stabil, a legrosszabbkor tud lefagyni, ritka pokémonok tucatjait vesztettük el csak azért, mert a túl nagy terhelés alatt megadták magukat a szerverek. És nem csak technikai gondok vannak, a tartalom terén is akadnak hiányosságok. Teljesen hiányoznak például a szociális funkciók, még barátokat sem lehet felvenni, és nagyon kellene ide a cserebere lehetősége is. A gymekben zajló harc kifejezetten idegesítő, sokkal több múlik a szerencsén, mint a lények képességein, és nem is nagyon értjük, miért kellett kidobni a Pokémon-játékokban hagyományos körökre osztott harcrendszert. Hibák és befoltozandó lyukak tehát akadnak, és nagyon reméljük, hogy a fejlesztők már dolgoznak a bővítésen és a javításon. Viszont belassuló szerverek ide, bugyuta harc oda, a zsebszörnyek levadászását semmi nem tudja igazán elrontani, szóval, ha még nem tettétek, mindenképpen adjatok egy esélyt a GO-nak, hiszen ingyen van, és lehet, hogy titeket is annyira magával ragad majd, mint a Guru csapatának tagjait.

ÁZSIÁBAN JÁRTAM, SZÍNES-HANGOS, MOZGÓ KÖNYVEKET LÁTTAM

Visual novelek

[IRTA ASTRODAVE]

Júniusi számunkban már foglalkoztunk néhány oldal erejéig egy maroknyi érdekesebb, Japánból érkező szerepjátékkal, valamint az előző magazinban is képviseltette magát egy-két Kelet-Ázsiából származó alkotás. Ezúttal azonban a labirintusok mélyén történő szörnyek és varázstárgyak hajszolása helyett az anime stílusban megrajzolt képekkel és sokszor beszéddel is megtámogatott novellák világába teszünk kirándulást.

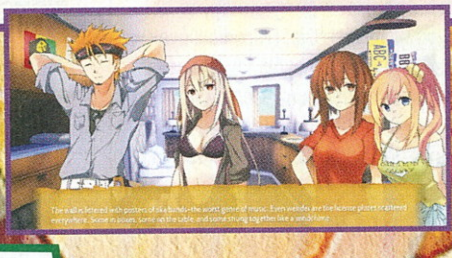
Highway Blossoms

Az álló- és mozgóképes látvánnyal alátámasztott történetmesélés rendszerint nem igényel különösebb beavatkozást a benne elmerülni kívánó játékos részéről: a legtöbbször tulajdonképpen elegendő némi itallal és rágcsálnivalóval felszerelkezve hátradőlni a fotelben, majd a rendszerint tetemes mennyiségű szövegen keresztül átélni a szereplők kalandját – csakúgy, mint egy jóféle könyv olvasásakor. Teendőink gyakran ki is merülnek az általában angol nyelvű feliratok értelmezésében, miközben az eseményeket némileg eltúlzott nemi jelleggel megáldott, nagy szemű hölgyekkel és urakkal felvértezett képsorok láttatják.

Leginkább talán a road movie-khoz lehetne hasonlítani az AlienWorks művét, a sztori folyamán ugyanis Amber lakókocsijával járja az Államok délnyugati részét, eleinte magányosan, egyik nap azonban lerobbant kocsijával a sztráda szélén elveszetten álldogáló lánnyal találkozik. Marina először meglehetősen szerencsétlennek tűnik (a kocsiját például ellopják, míg a közelben lévő kúthoz mennek üzemanyagért), idővel azonban kiderül, mit is keres a pusztaság közepén: a szóbeszéd szerint a közelben kincs található. Hősnőink utazásuk és kutatásuk során aztán találkoznak más szerencsevadászokkal is, valamint a kettejük közötti ismeretség szoros barátsággá erősödik. A Highway Blossoms hangulatos, inkább felnőtteknek szóló anyag, a rajzok minősége is rendben van, azonban kár, hogy a szereplők nem kaptak hangot. A készítők szemmel láthatóan kedvelik ezt az irányvonalat, hiszen The Human Reignition Project néven máris új, hasonló alkotáson dolgoznak.

72%

Megjelenés: **2016. június 17.**
Fejlesztő: **AlienWorks**
Ár: **10 euró (kábé 3150 forint)**



KARAKARA

Számos különbséget vélhetünk felfedezni, amennyiben összehasonlítjuk a japán konyhát az európaival. Míg például a rizs és a szusi teljesen átlagos és elengedhetetlen része a táplálkozásnak, addig vallási okokból a hús fogyasztása csak a XVIII. században vált elfogadottá. Ezenkívül az evőeszközökben is mutatkozik némi eltérés, hiszen míg az öreg kontinensen kés és villa kerül a tányér mellé, addig a japánok ételeiket elsősorban evőpálcika segítségével fogyasztják. Figyelemreméltó továbbá a felszolgált étkek sorrendje is, hiszen azokat legtöbbször az elkészítés módja szerint tálalják, így tehát előfordulhat, hogy akár kétféle levest is esznek egy-egy étkezés során.

Leon és Lucia egy út menti falatozót vezetnek, ahová az arra járó, korgó gyomrú vendégek térhetnek be egy-két finomabb fogásra, ezenkívül pedig igény szerint házhoz is szállítják az ebédet. Egy napon épp a sztrádákat róják, amikor is egy látszólag öntudatlan lányt pillantanak meg a bőröndjén heverve. Némi beszélgetést követően aztán úgy döntenek, a rengeteg munka miatt igencsak jól jönne egy segítő kéz a konyhában, így aztán a kis vendéglő új személyzeti taggal bővül. Aisia eleinte roppant nehezen találja meg a helyét, azonban némi oktatást követően a társaság hasznos tagjává válik – a KARAKARA hármójuk történetét meséli el, kiegészülve a rendőrlány Cullen felbukkanásával, akinek a szívénél már csak a mellbősége nagyobb. A kép- és hangminőségre ezúttal sem lehet panasz, úgy a képek, mint a karakterek szépen megrajzoltak, a zene is kellemes, esetleg a történetet kifejthették volna jobban – ezt azonban a kedvező ár kompenzálja.

78%

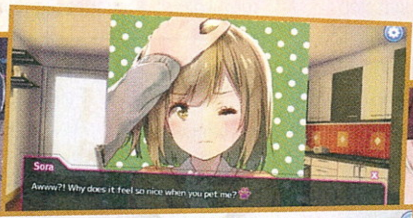
Megjelenés: **2016. június 27.**
Fejlesztő: **calme**
Ár: **10 euró (kábé 3150 forint)**

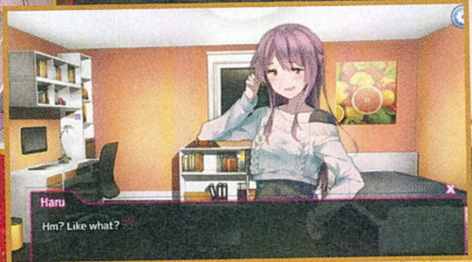
My Little Kitties

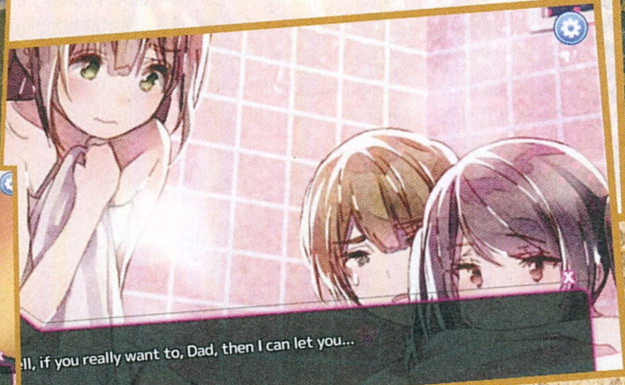
Kelet-Ázsia egyik főbb vallása a buddhizmus, mely a kereszténységtől módfelett eltérő módon értelmezi a test és a lélek fogalmát. Míg az egyik nehezen tudja elfogadni, hogy a halál része az emberi életnek, és bekövetkezése után csak két lehetőségünk van, addig Buddha követői szerint az „éntelenség" állapotának, a nirvánának elérése fokozatosan lehetséges, sok újjászületést követően tudunk csak megszabadulni a szenvedéstől, az emberek így idővel kiléphetnek az újjászületés és kín örökös körforgásából. Ezen hit szerint tehát a lélek nem jut sem a Pokolba, sem a Mennybe, hanem sok-sok létforma megélése után érhető el a tökéletesen szenvedély- és szenvedésmentes létezés, és csak ezután ér véget világi vándorlásunk.

A My Little Kittiesben egy család életét követhetjük végig, melynek élén Haru áll, a fiatalember, aki elvesztette a szüleit. Egymaga neveli két lányát, Nurit és Sorát, kik egy-egy macska újjászületései, csak míg egyikük kedves bánásmódban részesült előző életében és meglehetősen barátságos az emberekkel szemben, addig a másik kevés szeretetet érez a kétlábúak iránt. A família további tagja az állatklinika igazgatójának húga, Yura, aki idejét szívesen tölti a családfő közelében és macskalélekként ő maga is szívesen vigyáz a gyerkőcökre. A szereplők hangja (cicákhoz méltóan) japánosan nyávogós, azonban a karakterek és a hátterek minőségén picit még dolgozhattak volna. Emellett azonban pozitívum, hogy helyenként beleszólhatunk a sztori menetébe és extraként idővel képeket is gyűjtögethetünk. Aranyos kis játék.

70% Megjelenés: **2016. június 21.**
Fejlesztő: **COSEN**
Ár: **10 euró (kábé 3150 forint)**







Tokyo Babel

A japán kultúra egészen különleges abban az értelemben, hogy meglehetősen szélsőséges vonásokat képes felmutatni: míg például a kerteket meglehetősen nagy tiszteletben tartják, és a zöldben járva a belső harmóniát keresik, a gyerekek az óvodában elkezdenek megismerkedni az origamival, valamint egy-egy meghitt teaszertartás akár órákig is eltarthat, addig a legkegyetlenebb horrorfilmek is a felkelő nap országából származnak. A szellemvilágra épülő Ju-On, a Dark Water vagy éppenséggel a Ringu igencsak komoly félelemérzetet tud kiváltani a nézőből, és az is figyelemreméltó, ahogyan az ártatlan külsejű, aranyos pofival rendelkező kislányokat szemrebbenés nélkül helyezik drasztikusan gonosz szituációkba (és most nem feltétlenül a Babymetalra gondolok).

Az Apokalipszis zarándokai alcímmel felvértezett alkotás némileg a Life is Strange-hez hasonló jelenettel kezdődik: a Sorami névre hallgató diáklány az osztályteremben álmodozik, merengését azonban furcsa telefoncsörgés szakítja félbe, a kagylót felvéve pedig egy ismeretlen hang közli vele, hogy az élete veszélyben van. Ettől a ponttól kezdve pedig nem igazán lehet tudni, mi a valóság és mi az, ami csupán képzelet: bizarr lények bukkannak fel, miközben szétszaggatott tetemek hevernek (sőt elevenednek meg) szerteszét, idővel pedig kiderül, hogy jóval többről van szó: Jó és Rossz, angyalok és démonok viadala zajlik. A Tokyo Babelért szerfelett magas árat kérnek, ezért azonban első osztályú képminőség jár, valamint minden szereplőnek hangot is kölcsönöztek, ráadásul a „végigjátszás" akár 30 órát is igénybe vehet. Igényes mű.

90% Megjelenés: **2016. április 01.**
Fejlesztő: **propeller**
Ár: **32 euró (kábé 10 000 forint)**

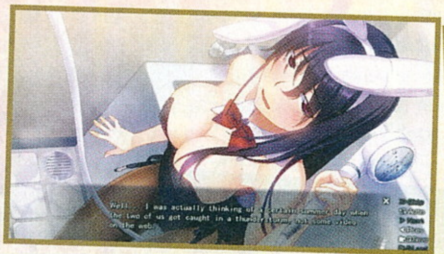
The Labyrinth of Grisaia

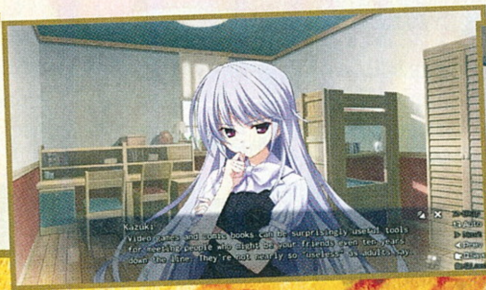
Az elegáns, fehér inget és kék nyakkendőt viselő fiatal férfi egymaga érkezett a repülőtérre, ahol rögtön őrizetbe is vették, mivel nem tudott (vagy akart) információt szolgáltatni arról, mit cipel nagy táskájában, és vajon miért is költözött más országba – családi látogatásról aligha lehet szó, hiszen nővére mellett szülei is meghaltak már. A fiatalember meglehetősen nyugodt hűvösséggel szemlélte az eseményeket, majd miután kiderült, kinek is dolgozik, szabadon távozott.

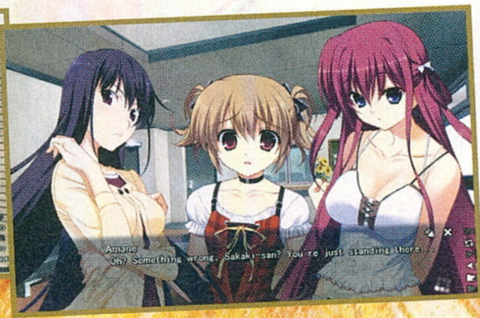
Útja egyenesen a Mihama Akadémiához vezetett, mely merőben kirívó abban az értelemben, hogy mindössze egy maroknyi, kiváltságos diák látogatja, ráadásul mind a gyengébbik nemet képviseli. És ugyan a főhős Kazami Yuuji csupán egy egyszerű, átlagos iskolát keres, ahol megpihenhet, hamar kiderül, hogy a tanulók között nem egy roppantmód furcsa. A gyakran cselédruhát viselő, szűzies Sachi, a harmadéves Amane, aki szívesen láttatja másokkal testi adottságait, az ártatlan és csintalan Makina, a színészkedésben elveszett és távolságtartónak tűnő Michiru, végül a magának való, kissé paranoiás Yumiko alkotják az iskola tagjait, akikkel a főhős az első nap megismerkedik. Hamarosan pedig telefonhívást kap: valakinek egy megbízatása van a számára. Ezek a képsorok játszódnak le a Grisaia-széria nyitó epizódjában, ezt később két további rész folytatta. A The Labyrinth of Grisaia a második a sorban, mely további kalandok során mutatja be a fél tucat szereplő egymáshoz való viszonyának változását, emellett pedig Yuuji roppant különös múltjáról tudhatunk meg többet – mindezt igényes képekkel és hangokkal alátámasztva.

90%

Megjelenés: **2016. június 22.**
Fejlesztő: **Frontwing**
Ár: **37 euró (kábé 11 600 forint)**







Muv-Luv

Több mint egy évtizedet kellet várni rá, hogy a Japánban felettébb népszerű Muv-Luv napvilágot lásson otthonának nyelvén kívül angolul is. Sikerességének köszönhetően a szerelemtől, óriás robotoktól és földöntúli lényektől hemzsegő történetet az eredeti, 2003-as megjelenés óta papírformátumban és animációs film formájában is megörökítették, ráadásul maga a Muv-Luv név is három különböző részt rejt magában.

Az Extra alcímmel ellátott nyitó fejezetben a főhős Takerut és gyermekkori barátját, a hirtelen haragú, vörös hajú Sumikát ismerhetjük meg, aki a látszat ellenére némi vonzalommal viseltetik a srác iránt. Kettejük kapcsolata aztán egyszer csak éles fordulatot vesz, amikor is egy reggel a fiú egy számára ismeretlen lányt talál az ágyában feküdve. Idővel mindenesetre fény derül a furcsa hölgy, Meiya kilétére, végül pedig Takerunak döntenie kell, kit is szeret igazán.

Míg az első rész tehát inkább az érzelmekről szól, addig az Unlimited című második epizód kellőképpen komor képsorokkal indít: Takeru egy reggelen felébredve senkit nem talál maga körül, ráadásul a szomszédos házat egy hatalmas mecha-robot tette a földdel egyenlővé. A furcsaságot csak tetőzi, hogy iskolájának kapuját két fegyveres őrzi, akik igazolvány híján betolakodónak nézik, és azonnal kihallgatásra viszik. Később pedig kiderül, hogy jóval komolyabb kihívással kell szembenéznie, mint ahogy az egész emberiségnek is. Ugyan a játéknak alaposan megkérik az árát, ám ezért közel 40 órányi kikapcsolódást kapunk, és mire végzünk, talán a befejező rész (Muv-Luv Alternative) is megjelenik.

91%

Megjelenés: **2016.július 15.**
Fejlesztő: **ixtl**
Ár: **32 euró (kábé 10 000 forint)**

VA-11 Hall-A: Cyberpunk Bartender Action

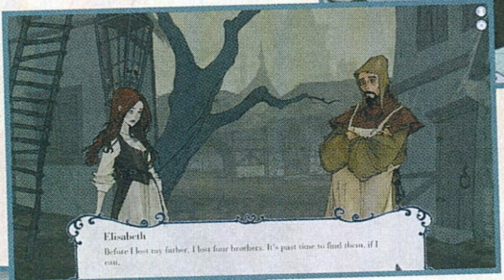
A venezuelai szerzők műve több szempontból is kivételt képez a pusztán szövegolvasásra korlátozódó visual novelek sorában. Ezúttal a jövőbeli, multinacionális cégek által uralt, emberközpontúnak és humánusnak nem kifejezetten nevezhető Glitch Cityben járunk, melynek minden polgárát igyekeznek a kormány teljes ellenőrzés alatt tartani. Aki csak teheti, megpróbál mielőbb élhetőbb helyre menekülni, az ottmaradottak pedig kétségbeesetten keresnek valamiféle enyhítést hozó utat – mely gyakran a legközelebbi kocsmába vezet.

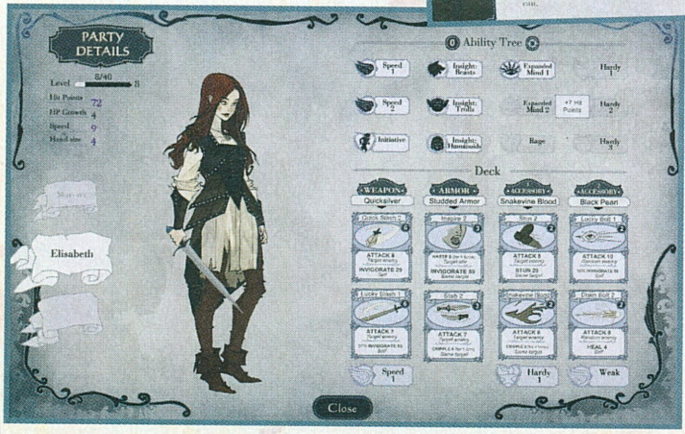
Főszereplőnk, Jill egy teljesen átlagos lány, aki egy bárban keresi meg a mindennapi betevőre, no meg a lakbérre valót. Ugyan a hely alighanem látott már szebb napokat is, időről időre betéved egy kósza alak, hogy legurítson egy pohárkával, és elbeszélgessen a kiszolgáló hölggyel. A sokszor komoly társadalomkritikai tartalmakat hordozó párbeszédek során egyre többet tudunk meg a környékről, a média és a hadsereg működéséről, mások pedig egyszerűen csak a lelküket nyomó dolgokat osztják meg velünk. Ezúttal azonban a munkánkra is fókuszálnunk kell, tehát össze kell mixelni a vendég által kért koktélt; ehhez szerencsére minden szükséges információt megkapunk, a menüben kereshetünk név, íz és típus alapján is, mindössze a keverési időre és a találás módjára kell figyelni. Amennyiben pedig elégedetten távozik az ügyfél, a nap végi bevételt kisebb csecse-becsékre költhetjük, amikkel otthonunkat tehetjük némiképp lakályosabbá. Habár a karakterek ezúttal sem beszélnek hangosan és a grafika is meglehetősen egyszerű, a szövegeknek és az azokat színesítő tevékenységeknek köszönhetően érdemes lehet betérni a Valhalla presszóba.

68%
Megjelenés: **2016. június 21.**
Fejlesztő: **Sukeban Games**
Ár: **15 euró (kábé 4700 forint)**

The Huntsman: Winter's Curse

Az Arizona állambeli Sivatagi baglyok műhelyéből kikerülő anyag csupán részben nevezhető színes képeskönyvnek, mert habár a velejét a többi lénnyel való társalgás nyújtja, legalább ugyanekkora részben színesítik szerepjátékos elemek és kártyákon alapuló, körökre osztott csatajelenetek. Továbbá a nagy méretekkel rendelkező, tarka hajú cicák helyét egy hétköznapi lány, Elisabeth veszi át, aki a középkorias miliőben indul neki a fantasyvilágból ismert szörnyektől hemzsegő sűrű erdősségeknek, hogy felkutassa eltűnt fivéreit. A vadonban bandukolva aztán olykor társakba, máskor pedig ellenséges teremtményekbe ütközik – ez utóbbi esetben a csatákat a kalandozások alkalmával megszerzett lapokból összeállított pakli segítségével vívhatjuk meg. Hősnőnket egy fegyverrel, páncéllal, továbbá két egyéb tárggyal szerelhetjük fel, melyek lapok formájában javíthatnak a támadó- és védőértéken, lebéníthatják az ellenfelet egy körig, vagy esetleg gyógyítással segíthetnek bennünket, netán növelhetik valamelyik alaptulajdonság (mint például életerő, gyorsaság, kézben tartható lapok száma) valamelyikét. A karakterek idővel szintet is lépnek, amire szükségük is lesz az egyre nehezedő csatákban a túléléshez.





A készítők érezhetően nem kezdők, Pox Nora névvel már a hátuk mögött áll egy online stratégiai játék, a germán tündérmesén (valamint az abból készült filmeken) alapuló történet csavarokban, mágiában és harcban kellően gazdag, a kézzel rajzolt képek hangulatosak, és a menü alatt hallható zene is szép. A teljes öt fejezet közül az első ingyenesen elérhető, egy próbát tehát mindenképpen megérhet.

84%
Megjelenés: **2016.július 15.**
Fejlesztő: **Desert Owl Games**
Ár: **18 euró (kábé 5600 forint)**

ÚJRA DÜBÖRÖG A BANDA!

QUAKE

[ÍRTA BULLSEYE] **A felújított Doom sikere alapján nem meglepő a hír: az id másik nagy klasszikusa, a Quake is új változatot kap. Meg is érdemli, nemcsak azért, mert több generációnyi FPS-t állított pályára, de azért is, mert az eredeti kiadást elég mostohán kezeli új gazdája.**

Talán már mindenki ismeri már azt a legendát, hogy a Quake hatalmas, szerepjátékon alapuló világ lehetett volna, mágiával és közelharccal, de végül a csapat visszatért a Doomnál jól bevált játékstílushoz. Annak idején persze nem sokat tudtunk a háttérben zajló drámákról és változásokról, egyszerűen csak annyit hallottuk, hogy jön valami a doomosoktól, ami sokkal jobb, szebb, 3D-sebb és véresebb lesz. Valóban az lett. Ráadásul ez a program volt az, ami számomra megmutatta a számítástechnika igazi lehetőségeit, a 3DFx gyorsítókártyájával egyszerre duplázva meg a játék addig elérhető felbontását és megjelenítési sebességét. Emiatt aztán az is lehetséges, hogy egy ici-picit elfogult vagyok ezzel a mesterművel.

NESZE NEKED NOSZTALGIA!

A fentiek miatt nagy várakozással indítottam el a régen látott játékot, csak hogy szinte azonnal hátra hőköljek a rondasága láttán. Szerencsére csak az alapbeállítás szerinti 320x240-es felbontás volt ennyire ijesztő. 1280x1024-es méretben már egy fokkal elviselhetőbben fest, vagy legalábbis kevésbé migrén-indukáló, csak éppen ebben a felbontásban használhatatlanul apróvá zsugorodik minden kijelző és felirat.

Azonban az asztali ikonnal induló WinQuake mellett a Steam könyvtárában választhatjuk az egykori gyorsítókártyákra szabott GLQuake-t is, amivel már 640x480 képpontos felbontásnál is lényegesen szebb lett minden a pixelek elmosása miatt – és rögtön megérkezett az élmény, amire addig vártam. Egy egészen másfajta nosztalgia is elkapott, amikor megpróbáltam a felbontást nagyobbra venni (az indítás paraméterezésével, mert 2016-ban miért is lehetne máshogy), és a program szinte azonnal összeomlott. Azért szeretem a Steamet, és úgy általában a legális szoftvereket, mert nem kell megszenvednem érte, hogy egy játék – nem is tudom – játszható legyen.

HONNAN SZEREZHETEM BE?

A játék beszerezhető a Steamen, 5 euróért (kb. 1600 Ft) cserébe, vagy a GoG-on, 10 dollárért (kb. 2900 Ft), a The Elder Scrolls: Arenával és Daggerfallal egybecsomagolva.

Na, ebben az esetben ez az előny nem igazán jelentkezett, a steames változat stabilitási gondokkal küzdött. Idővel ráébredtem, hogy az id jelenleg a Bethesda kiadóhoz tartozik (a céghez, ami szerint mindent megoldanak a modderek), így megadóan külső megoldásoknak kezdtem utánanézni a neten: az élvezetes Quake-hez vezető tennivalók a keretes részben olvashatóak.

VILÁGOKAT ÉPÍTÜNK

Modernebb géphez illő változatában a Quake hamar feledtette az addigi szenvedést. A történet egyszerű: egyes egyedül kell összegyűjtenünk négy mágikus rúnát, hogy legyőzzünk valami főgedrát. A Doomhoz hasonlóan a bevezető a kézikönyvben fél oldal, és hasonló hosszban szövik tovább a történetet a világok teljesítésekor megjelenő gratuláló képernyők. Ez a történet, valamint egy helyi csillagkapu foglalja össze az eredeti tervekből átmentett eltérő világokat.

Ahogy az várható, a négy világ egyre veszélyesebb, sötétebb és nehezebben navigálható. A különbség pedig annyi, hogy az eredeti földi bázist először fantasybe illő kastélyok váltják, majd jönnek ezek kifacsartabb változatai, végül pedig lovecrafti mélységekbe ereszkedünk alá, ehhez illő hangulatelemekkel és felépítéssel. Ez többnyire pasztellszíneket jelent, ami ugyan nem olyan szép színes, mint a Doom volt, de évtizedekre megalapozta a játékok általános szín-aláfestését.

Még ennyi idő után is beleborzongunk a látványba, hiszen annakidején ez a jelenet legendássá vált a rajongók között.

A SZÜKSÉGES PLUSZMUNKA

A pénzünkért csak a 0.95-ös GLQuake-et kapjuk, holott az utolsó hivatalos verzió a 0.97 (glq1114), amit letölthetünk, pl. a http://www.quaketerminus.com/exe.shtml oldalról. Telepítésekor meg kell adnunk a Quake könyvtárát, és letiltanunk a 3Dfx GL miniport telepítését. Innentől a GLQuake már remélhetően stabilabban fut, csak éppen alacsony felbontásban. Ezt orvosolhatjuk, ha a parancsikon tulajdonságaihoz beírjuk például a „-width 1920 -conwidth 864 -conheight 486" sort. Az első szám a felbontást állítja, a másik kettő a kijelzősor méretét – mindenki szabadon kísérletezhet vele. Ezenkívül még a játék konzoljába kell majd beírnunk a „+mlook" parancsot, hogy szabadon célozhassunk az egérrel. Ha pedig valakinek nincs kedve mindezzel bűvészkedni, akkor inkább töltse le például a Quakespasmot, tömörítse ki az eredeti Quake könyvtárba, és élvezze a modern gépekre és kezelésre szabott változatot, aminek beállítási menüjéből változtatható minden, a felbontástól a kijelzők méretén keresztül a mouselookig.

A pályák pedig, ahogy az várható is volt, tobzódnak a 3D-s elemekben: sokemeletes kastélyokat járhatunk be, és rendszeresen fogunk a mélybe zuhanni, ugrani vagy akár úszni. Mivel ez térképpel szinte követhetetlen lenne, azt kidobták, és a szintek felépítését egyszerűbbé, átláthatóbbá, és az első két pályacsoportban nagyjából életszerűvé tették, sőt – szentségtörés – néha még irányjelző nyilakat is kapunk. Akik attól félnek, hogy ezzel a Quake valamilyen CoD-szerű csőlövöldévé vált, azok vigasztalódhatnak a későbbi szintek bonyolult teleportjaival, a csapdákkal, mozgó pályaelemekkel és a rengeteg titkos hellyel, amikre ugyan szintén utalnak jelek, de sokszor csak pixelpontos, vagy rakéta meghajtású ugrással érhetőek el. Sőt teljes titkos szinteket kapunk, ha megdolgozunk értük.

GIB, GIB NEVER CHANGES

Az ellenfeleinknek nem csak a külseje és megjelenítési módja változott, bár tény, hogy a korai 3D-sítésük néha extra furcsává teszi őket (és felrobbantásuk esetén kifejezetten darabossá). Bár legelső lőfegyverünk már rögtön egy sörétes puska, az egyikükkel sem képes egyetlen lövéssel végezni, sőt még duplacsöves változata is csak a leggyengébbjük ellen, valamint közelről okoz azonnal halált.

Az ok prózai: az új motor nem bírt annyi ellent megjeleníteni egyszerre, így kisebb csoportokkal kellett megoldani a játékos halálfélelmét. Ebben sokat segít az egykori közelharcos terv. A mi látványosan véres baltánk ugyan elég gyenge, ám az ellenfelek többsége brutális közelharci támadással rendelkezik, miközben sokuk távolsági fegyvert is használ. A Doomban megszokott roham, és folyamatos körbetáncolásuk így nem mindig célravezető, sokszor jobb, ha 1-1 rosszfiút elcsalunk a csoportjától, majd folyamatosan megfelelő távolságot tartva végzünk vele. MMORPG-veteránoknak ez már a kisujjában lehet, mindenki más hamar meg fogja tanulni, hol van az a pont, ahol az AI váltani próbál két támadása között, ezért nem ér rá bántani minket.

Az egyetlen komoly hiányosság a bossharcok elmaradása. A kezdő szinten ugyan kapunk főszörnyet, de kapcsolók nyomkodásával öljük meg, a másik három világ kijáratát meg csak egy vagy több erős lény őrzi a következő pályák kínálatából. A végső összecsapás ugyan egy ötletes vesszőfutás, de így is hiányzik a katartikus lezárás, amiben a főgonoszt személyesen pumpálhatjuk tele rakétákkal.

ADATOK

KIADÓ
GT Interactive

FEJLESZTŐ
id Software

MEGJELENÉS ÉVE
1996

MŰFAJ
akció, FPS

MULTI
van

A ROVAT CÉLJA

Rovatunk célja, hogy olyan, tíz évnél idősebb játékokat mutassunk be nektek, amelyeket még ma is érdemes elővenni. A beválogatási szempontok között viszont nem csak a minőség szerepel, de az is, hogy a játék komolyabb gond nélkül fusson a legújabb oprendszereken is.

MULTIRA TERVEZETT ARZENÁL

Ami fegyvereinket illeti, az első páros régi jó ismerős, az egy- és duplacsövű sörétes. Funkciójuk is ugyanaz: gyors mozgás közben használható, komolyabb pontosságot nem igénylő szerszámok. Gépfegyver helyett viszont hollywoodizált szögbelövőt kapunk két és négycsöves kivitelben. Ez visszavezethető a fantasy tervekre, és indokolható a (sajnos a kiadásból kimaradt) Nine Inch Nails alkotta zenei anyaggal is, de leginkább a multiplayer kihívását erősíti. A szögek ugyanis lassúak, így figyelembe kell venni a célpont mozgását, különösen, ha az okosabb, mint egyes Trónok harca karakterek, és nem egy vonalban halad. Még inkább képességfüggő a gránátvető, de még a rakétavető is trükkös, mert bár területre hat, de éppen ezért ránk is veszélyes. Viszont ha már mesterszinten használjuk, a robbanással felugorhatunk amúgy elérhetetlen helyekre is. Szinte mindent annak rendeltek alá az idnél, hogy az egymás elleni harcban tényleg a jobb győzzön.

Kár, hogy ebből nem fogunk sokat látni, mivel a többjátékos módhoz is érdemes más, felhasználóbarátabb kiadásokat keresni, és még úgy is elég kevés játékossal futhatunk össze. Ráadásul, aki még mindig ebben a világban öldököl, az brutálisan hatékony is benne, így kezdőknek és nosztalgiázóknak nem sok babér terem. De reménykedhetünk abban, hogy a friss Doom kisebb döccenőiből tanulva az újgenerációs Quake visszahozza a tisztán őrült arénaharcokat.

92%

Jól ismert pályafelépítés, dizájn és ellenfél. Aki kíváncsi az FPS-ek igazi esszenciájára, a korai Doom, Wolfenstein és Unreal mellett a Quake-et is vegye elő nosztalgiázásra.

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA BÜJTI] **Bár a hónap elején még kicsit aggódtam, hogy nem lesz érdemleges cím a Radar alattban, maximum a Pokémon GO olcsó másolataira és néhány tipikus, hárompixeles csodára futja majd, a július végül talán a legerősebb felhozatalt eredményezte a rovat eddigi élete során. Bemelegítésként csak annyit jegyeznék meg, hogy végre megjelent a The Solus Project, egykori Burnout-alkotók visszatéréséről számolhatunk be, plusz a Lemmings hagyatéka mellett a Double Fine is feltámadott.**

Mantis Burn Racing

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: VOOFOO STUDIOS – MEGJELENÉS: 2016. JÚLIUS 13. – ÁR: 13 EURÓ (KB. 4100 FT)

Mindenki elindul valahonnan, hogy utána egyre csak fejlődjön, új utakat keressen. A 2007-ben alakult angol VooFoo Studios korábban leginkább hagyományos társasjátékokat (sakk, kártya, biliárd) helyezett át virtuális formába, azonban legújabb játékával kicsit komolyabb stílusba kóstol bele. Az egyelőre még korai hozzáférésű produkció részben a Micro Machines örökségét viszi tovább, csak éppen sokkal látványosabb, realisztikusabb formában.

Azoknak, akik a kilencvenes években már videojátékokkal ütötték el szabadidejüket, nem ismeretlen a fizikailag is létező kisautók után született széria címe, a Micro Machines pedig számtalan epizódon keresztül szórakoztatta a nagyérdeműt. A felülnézetes, a lakás és kert különböző pontjain történő hagyományos versenyzés ugyan nem teljes egészében köszön vissza a Mantis Burn Racing során, maga a szemszög az, ami kellemes nosztalgiát ébreszt az emberben. Az Early Access kínálatát gyarapító program sivatagos, sziklás és neonfényes városi környezetbe helyezve nyújt hasonló élményt, méghozzá meglepően szép külső mellett. A hivatalos leírás szerint a grafika fotórealisztikus, és ez szinte nem is túlzás: a járgányok húzta porfelhő, a pályaközeli elemek, a barlangok fény-árnyék hatásai mind szépen ki lettek dolgozva, talán csak a városi helyszín az, ami kicsit elnagyolt és plasztikus. A versenyek a megszokott formát hozzák, eliminálással, sima futamokkal, idő elleni körökkel, miközben szinteket lépünk a kihívások alatt, illetve több ágon is fejleszthetjük a különböző verdákat.

A játék már most is elég tartalmas a kampánnyal és az online multival, ehhez azonban még több extra is érkezik majd, többek közt újabb helyszíneket is kapunk, amire szükség van a változatossághoz, illetve személy szerint a hangok és zenék zavartak csak a próbaverzióban. Előbbiek a leggyengébb elemei a produkciónak, míg utóbbiak kicsit egyszerűek és ismétlődőek, így ráfér a vérfrissítés erre az összetevőre is. Összességében azonban ígéretes próbálkozásról van szó, ami kimondottan látványosra sikeredett.

Dangerous Golf

FEJLESZTŐ: THREE FIELDS ENTERTAINMENT – MEGJELENÉS: 2016. JÚNIUS 02. – ÁR: 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

Maradjunk Angliánál, ugyanis itt alakult meg a korábban a Criterion kötelékéhez tartozó Alex Ward és Fiona Sperry új stúdiója, a Three Fields Entertainment. A kifejezetten veteránnak számító fejlesztők nevéhez fűződik a Burnout-széria megszületése és sikere, amelynek rombolós, kimondottan közkedvelt Crash módjára talán mindenki emlékezik még. Nos, a Dangerous Golf ezt viszi új irányba, nevéhez hűen golfozással, ám nem a megszokott formában.

Az alapötlet rendkívül egyszerű, nincs túlbonyolítva. Adott Franciaország, Ausztrália, Amerika, valamint Anglia, ahol különböző helyszíneket (konyha, mellékhelyiség, étkező, raktár, benzinkút stb.) kapunk egyetlen cél érdekében. A feladat ugyanis minden esetben a minél nagyobb pusztítás és anyagi kár, amihez kiemelt fontosságú, drága célpontokat is kapunk, ha pedig a minimál követelményt teljesítjük (valamiből például eltörünk ötöt), jöhet a teljes káosz. A golflabdát ilyenkor egyetlen gombnyomással tüzes, pusztító üstökössé változtathatjuk, amivel lassított idő társaságában rombolhatunk le mindent az egyébként fantasztikus grafikai megoldásokkal bíró területeken. Persze nem meglepő a külcsín minősége, elvégre nincsenek hatalmas, nyílt

terek, néhány négyzetméteren játszódik minden egyes akció, aminek a végén aztán a kijelölt lyukba is bele kell gurítani az időlimit után lehűlt labdát. És hogy milyen ez a törésre és zúzásra kiélezett élmény? A Crash talán jobb volt a Burnoutban, de a Dangerous Golffal is remekül el lehet szórakozni, akár ismerősökkel is, továbbá a problémákkal küszködő startot követően a csapat a hibákat is helyrehozta, sőt az eleinte nagyon is hiányzó egeres, billentyűzetes irányítást is beépítette a programba a részletekbe menő instrukciók mellett. Mindent összevetve tehát egy egyszerű, mégis nagyszerű produkcióval állunk szemben, amivel unalmas óráinkat komolyabb agytevékenység nélkül, mindent leamortizálva üthetjük el, méghozzá szó szerint.

70%

SEUM: Speedrunners from Hell

FEJLESZTŐ: PINE STUDIO - MEGJELENÉS: 2016. JÚLIUS 28. - ÁR: 12 EURÓ (KB. 3800 FT)

Utazzunk egy kicsit, méghozzá egészen Horvátországig, ahol a kis létszámú Pine Studio tevékenykedik 2012 óta. A korábban webes felületen és okoseszközökön elérhető szabadulós játékokkal foglalkozó csapat ezúttal azonban komolyabb fába vágta fejszéjét, a SEUM ugyanis minden téren eltér korábbi alkotásaiktól. Belső nézetbe öntött metál, Super Meat Boy-esszencia és a korai FPS-ek sajátos stílusa jellemzi azt a stíluskavalkádot, amit nagy ügyesen összehoztak.

Ha bárki azt kérdezte volna korábban, hogy milyen lehetne a Super Meat Boy belső nézetben, a régi Quake-ek és Doomok stílusjegyeivel, amikhez a Brütal Legend kőkemény, mötál hozzáállása is társul, minden bizonnyal csak vonogattam volna a vállam. Azonban a SEUM: Speedrunnersnek hála mostantól már biztos, valós tapasztalatokon alapuló választ tudok adni. Ami az, hogy eszméletlenül király! Már csak azért is, mert az id klasszikusainak gótikus, kőből épített építményei, vörösesbarnás színvilága egy az egyben tetten érhető, mialatt a SMB agygyilkoló, reflexeinket próbára tevő csapdái elevenednek meg 3D-ben. Körfűrészek, éles vágószerszámok, repkedő tűzgolyók várnak ránk, miközben egyre nehezebb a cél elérése, már csak a platformos ugrálásnak és a teleportálások megjelenésének hála is. Egyfelől mi is lőhetünk tűzgolyókat a kezünkből, amikkel mozgó platformokat indíthatunk el, rövidítéseket nyithatunk meg, másfelől pedig a térugrás képességét megszerezve oda repülünk, ahova az ehhez szükséges eszközt dobtuk, ami idővel alaposan próbára teszi ügyességünket. A több szintre felosztott pályák és a megszerezhető extrák tovább növelik a szavatosságot, miközben minden sikeres teljesítésünkért kézzel bemutatott villázás a jutalom, ami pont olyan menő, mint amilyennek lennie kell. A játék nem drága, emellett nagyon élvezetes, egészen jól néz ki, és kihívás is van benne, szóval mindenképpen ajánlott darabról van szó.

87%

Indie csemege

Energy Hook

FEJLESZTŐ: HAPPION LABS
MEGJELENÉS: 2016. JÚLIUS 05.
ÁR: 18 EURÓ (KB. 5700 FT)

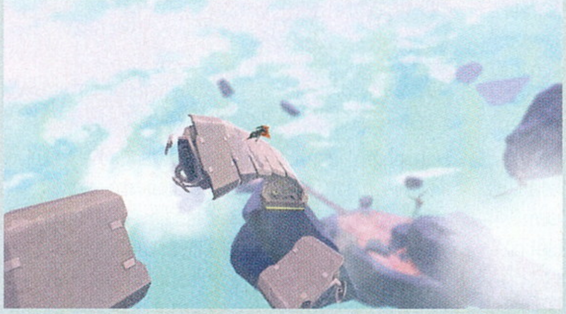
Kicsit talán túl hatásvadász a felütés, miszerint „a Spider-Man 2 hálóhintázásának megalkotójának játéka", bár a megjegyzés valóban igaz, elvégre az Activision egykori fejlesztője, Jamie Fristrom áll a háttérben. Azonban a korai hozzáférésből végleges verzióba jutott Energy Hookon mindebből nem sok látszódik meg. A jövőbeli sportot megcélzó programban magaslati pontokra kapaszkodva lengedezhetünk, rakétameghajtással repkedhetünk, kihívásokat teljesíthetünk a hat eltérő, fantáziátlan és elég csúnyácska pályán. Az egész olyan, mintha még mindig egy félkész programmal ismerkednénk, ami multiplayert sem tartalmaz, emellett nagyjából a felemlegetett klasszikus idejében ragadt meg, nem utolsó sorban túl is van árazva.

40%

Furi

FEJLESZTŐ: THE GAME BAKERS - MEGJELENÉS: 2016. JÚLIUS 05. - ÁR: 25 EURÓ (KB. 7900 FT)

Következzen egy újabb csapat, amiben nem éppen kezdő fejlesztők dolgoznak, a francia The Game Breakers ugyanis ubisoftos és Quantic Dream-es alkotókból verbuválódott, akik a különféle okoseszközös játékokat követően egy, már a megjelenésekor is meglepően közkedvelt akciójátékkal rukkoltak elő. A Furi ugyanis alapvetően egy kaszabolós anyag, méghozzá kizárólag főellenfelekkel, rendkívül hosszú és tartalmas összecsapásokkal, valamint központi szerepet betöltő narratívával.



Ha azt mondjuk, hogy csak főellenfélharcok szerepelnek a játékban, azt értse mindenki a szó legszorosabb értelmében, erre pedig eleddig kevés példa volt. A Titan Souls ugye egy pixelart indie-ként robbant be a köztudatba (jelentem, imádtam), míg a Furi jóval összetettebb, komplexebb, azon túl 3D-s hadakozást kínál a kihívást kedvelőknek. A nehézség tényleg komoly összetevő ennél a produkciónál, legkönnyebb fokozaton pedig el se indítsuk, mert abban az esetben értelmét veszíti az egész koncepció. Easy módban pár életerőcsíkkal rendelkeznek a jóval gyengébb csapásokat produkáló ellenfelek, ellenben normálon már érezzük a törődést. A hat-hét pontra osztott energiával rendelkező bossok pillanatok alatt szétcincálják hallgatag „hősünket", amennyiben nem sajátítottuk el eléggé a harcrendszer jellemzőit, erre pedig van esély, mivel többfajta támadás és védekezés is rendelkezésre áll. Mindez nagyon jó ötlet, elég betegek a kiszemelt opponensek is, továbbá a sajátos, jól mutató külcsínhez abszolút passzolnak a retró elektro zenék (Carpenter Brut, The Toxic Avenger, Lorn stb.). Ami viszont problémás, az a sétálgatások alatt lévő fix kameranézet, ami a kilencvenes évek hiányosságait hordozza magában. Ráadásul a program kicsit drága ahhoz képest, hogy tulajdonképpen kilenc főellenfelet és egy gyengécske sztorit produkál, ami a közjátékok miatt elég frusztráló is. Látványvilága és harcai élvezetesek, de nem ennyiért. Érdekesség, hogy júliusban a PS Plus előfizetők ingyen kapták meg a játékot PS4-re.

75%

Lost Sea

FEJLESZTŐ: EASTASIASOFT LIMITED
MEGJELENÉS: 2016. JÚLIUS 05.
ÁR: 15 EURÓ (KB. 4700 FT)

Az apró, kínai csapat már izgalmas produkciókat tett le az asztalra (Söldner-X, Rainbow Moon), nevét pedig egy újabb gyöngyszemmel öregbíti. A Lost Sea egészen egyszerű, madártávlatból mutatott akció-RPG, amiben véletlenszerűen legenerált szigeteket fedezhetünk fel, majd azokon hadakozhatunk húsevő virágokkal és egyéb fura lényekkel, lootolhatunk, fejleszthetünk, sőt eltérő képességű társakat is felfogadhatunk magunk mellé, ami megkönnyíti a játékmenetet. A felfedezés és harc élvezetes, bár a random környezet ellenére is repetitívvé tud válni, miközben a zene is ismétlődik. Kellemes, nosztalgikus, nem sok meglepetést tartalmazó játék a Lost Sea, ami 5-10 euró között kifejezetten ajánlott, de egyébként is jó vétel lehet a stílus szerelmeseinek.

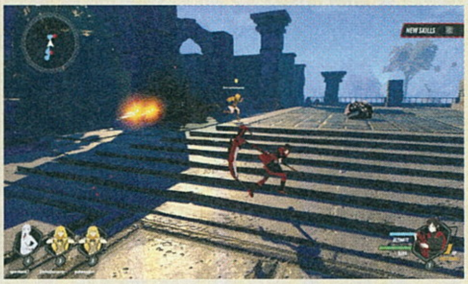
68%

RWBY: Grimm Eclipse

FEJLESZTŐ: ROOSTER TEETH GAMES - MEGJELENÉS: 2016. JÚLIUS 05. - ÁR: 23 EURÓ (KB. 7200 FT)

Az előző számos Radar alattban bemutatott Anima Gate of Memories után még egy olyan cím, ami ahhoz hasonlóan egy anime alapján készült. A Red vs. Blue elnevezésű sorozattal népszerűvé vált amerikai Rooster Teeth pedig ebben az esetben úgy döntött, hogy 2013-as szériáját immáron videojátékos formába önti, aminek egy jópofa hack and slash lett az eredménye, persze a jól ismert szereplőkkel, a már adott környezetben, mindenféle fejlesztéssel és egyéb extrákkal. A műfaj rajongói már biztosan lelkesebbek a szokásosnál, de némi hiba azért ebben a képletben is van.

Érdekes, hogy miközben a játék steames megítélése kifejezetten népszerű, jó játékot takar, addig a kevéske sajtós kritika alaposan aláásta a program hírnevét. Persze valamilyen szinten érthető ez is, elvégre a 3D-s, külső nézetes, tipikus megoldásokkal, valamint sokszor területvédős hordamóddal felvértezett akciójáték egyedül kicsit unalmassá válik az egyébként rövid, maximum kétórás, tízfejezetes kampány végére. A látvány nem hozza a mai minőséget, a sztori is klisés, sőt még bugok is vannak. Viszont mindezekkel szemben ott van a sajátos, gyengeségei ellenére a szemnek mégis sokszor szép külcsín, ami illik az anime világához, továbbá a hangulat, ami talán a legerősebb eleme a RWBY: Grimm Eclipse-nek. Ahogy felcsendülnek az első dallamok, meglátjuk a választható szereplőket, már elő is kerülnek a pozitívumok, ha pedig sikerül összehozni egy négyfős multit, gyorsan magával ragadja az embert a játék esszenciája. A csapatalapú támadások egyből nagyobb értelmet nyernek, mint amikor egyedül próbálunk leverni mindenkit, a többiek segítése a speciális képességekkel megdobja a szavatosságot és az élvezeti faktort. Az eltérő támadások és tulajdonságok miatt érdemes kipróbálni mindegyik karaktert, ami egyből négyszeres végigjátszást eredményez, és ezután annyira nincs is oka panaszkodni az embernek. A szörnyetegek, androidok leverése pedig a kooperatív változatban sokkal izgalmasabb, mint amikor egyedül bandukolunk a viszonylag lineáris, de gyűjtenivalóval teli terepeken. Talán az árazáson lehetne kicsit finomítani, mert az tényleg nem fedi a produkció értékét. De egy akcióban, 10-15 euró között már simán ajánlható a program, pláne ha addigra a beakadásokat és egyéb kisebb hibákat is javítják az alkotók, illetve nem fogynak el az interneten próbálkozók, akikkel össze lehet hozni a szükséges csapatot.



67%

Zombie Night Terror

FEJLESZTŐ: NOCLIP - MEGJELENÉS: 2016. JÚLIUS 20. - ÁR: 13 EURÓ (KB. 4100 FT)

Ha azt mondjuk, hogy egy négyfős francia indie-csapat készítette ezt a játékot, méghozzá pár mobilos cím után, akkor a többség vélhetőleg már lapozna is tovább, azonban mindenkit türelemre intek, mivel a NoClip pixelart alkotása mögött sokkal több áll, mint egy egyszerű, primitív, 10-20 évvel ezelőtti formula. A Zombie Night Terror ugyanis imádnivaló formában éleszti újra a legendás puzzle-platformert, a Lemmings-sorozatot.

Egymás után totyogó, tündi-bündi kis lények helyett azonban ezúttal hörgő-morgó zombisereget kell győzelemre vinnünk, hogy átvegyék a vezető szerepet az emberiségtől. Eleinte csak egy-egy tűszúrással változtathatunk át néhány átlagos járókelőt, majd ahogy a zombifikálódott személyek elkezdenek jóízűen nyammogni a még életben lévő társaikon, úgy nő haderőnk is. A négy nagy fejezetre felosztott többtucatnyi pályán pedig egyre nagyobb kihívással kell szembesülnünk. A shotgunos, pisztolyos, fa testápolóval felszerelt nehézfiúk nem értékelik a haláli poénokat, mint ahogy a rohamrendőrök és katonák sem a békés tárgyalási stílusukról híresek. Emellett megjelennek a zárt területek a lerombolható falakkal, a kisebb-nagyobb szakadékok, és máris ott a lényegi pont, amiért a produkció több óra után is élvezetes és szórakoztató tud maradni: a folyamatosan érkező mutálódások, amik segítik hordánkat. Ahogy ugyanis haladunk előre, időzített bombákat kreálhatunk a sétafikáló hullákból (így berobbantva a válaszfalat vagy plafont), gyorsabbá tehetjük őket, ugorhatunk velük, sőt be is állíthatunk egy-egy példányt az adott helyre, hogy onnan tereljék társaikat a megfelelő irányba. Vagy dobják őket egy magaslati pontra, így elkerülve a mélybe zuhanást. Plusz vérgőzös gyilkológépekké is alakíthatjuk csoszogó, lassú barátainkat, ami pláne leküzdi az emberi erőforrások nyújtotta akadályokat. Sok esetben ajtók betörését jelölhetjük ki célul, de akár a lépcsőkön esedékes irányt is megszabhatjuk, szóval lesz tennivalónk. Mindehhez pár klikkelés szükséges csak, a pixeles külső ellenére millió és egy utalást sikerült elhinteni a játékban (zombifilmek és hasonló programok), a fejlesztők pedig mindent kifiguráznak, amit csak lehet, humoruk kiapadhatatlan, miközben a Lemmings hagyatéka alacsony áron, minőségi formában elevenedik meg előttünk. Kifejezetten ajánlott, az idei év legjobb indie alkotásai közé illeszthető darab, aminek hibái alig vannak, maximum néha az irányítás pontatlan, ami viszont egy-egy esetben az aktuális pálya újraindítását eredményezheti.

89%

INDIE KISHÍREK A NAGYVILÁGBÓL

KOLOSSZUSOK NYOMÁBAN

Sikeresen zárta Kickstarter-kampányát a No Matter Studios, játékuk pedig már most az általunk legjobban várt címek listáját bővíti. A Shadow of the Colossus és a Dark Souls-széria nyomán a fagyos és veszélyes környezetben gigászi főellenfelekre kell majd vadásznunk, miközben loottal szerelhetjük fel magunkat, hogy egyre erősebbé váljunk. Nagyzenekari aláfestés, fantasztikus külső, nagybetűs hangulat – PC-re biztosan, valamikor 2017 végén.

SZELLEMES EGERES

Pár éve hallottunk először és tulajdonképpen utoljára a (szó szerint) mesésnek ígérkező Ghost of a Tale-ről, ami egy fantasyszerű környezetben kínál halálos egérkalandokat. Hosszú-hosszú hallgatás után az apró csapat játéka végre felkerült a Steam adatbázisába, sőt már megvásárolható korai hozzáférésű verzióként, aminek kifejezetten örülünk, elvégre az eddig látottak varázslatos atmoszférát és kellemes látványt mutattak.

ARÁBIAI JÁTÉKOSOK

Mindenképpen figyelemreméltónak tűnik a Badiya című projekt is, amely az Arábiai Lawrance nyomában kínál túlélést a nagy sivatagban, emellett külső nézetes egyszemélyes módot, kooperatív akciókat, valamint kifejezetten multiplayert. Véletlenszerűen generálódó, hatalmas világ, állandó időjárás változás, lopakodás és lövöldözés, tevegelés… ötletesnek és egyelőre kifejezetten szépnek tűnik a program, bár a megjelenésről még semmit nem tudni.

The Solus Project

FEJLESZTŐ: HOURENCES - MEGJELENÉS: 2016. JÚNIUS 07. - ÁR: 19 EURÓ (KB. 6000 FT)

A 2016/04-es számban már szerepelt a The Ball spirituális folytatása, az annak univerzumában játszódó The Solus Project, ami a Föld pusztulása után az emberiség maradékának útkeresését egy új és ismeretlen bolygó felé terelte. Egy nem várt baleset miatt aztán a főhős egyedül köt ki a lakatlannak tűnő planétán, ahol egymagában kell szembenéznie minden felmerülő veszéllyel, hogy túlélje a nagy kalandot.

Ahogyan azt hónapokkal ezelőtt, még a korai hozzáférésű verzió kapcsán írtam, a Hourences és a Grip Games közös alkotása már akkor is példaértékű minőség mellett került fel a Steam kínálatába. A kampány játszható volt, hatalmas hibák nem rondították az összképet, ezért reális volt az elképzelés, hogy a végleges változat minden téren megéri majd a ráfordított anyagiakat.

Hála az égnek így is lett, a The Solus Project ugyanis nagyszerűen ötvözi a túlélős, kraftolós és sétálgatós programok legjobb elemeit, méghozzá úgy, hogy a feszültség mindvégig társunk marad, bár a legerősebb érzés a végigjátszás során mégis a magány lesz. Csak néha találkozhatunk egy-egy sikeres rádiókapcsolat révén elért dialógussal, emberi hanggal, amúgy viszont mindennek nekünk kell utánajárnunk, végigsétálva a bolygófelszínt, felfedezve a rengeteg föld alatti járatot. Közben éhen halhatunk, kiszáradhatunk, elfáradhatunk, sőt különböző viharok, földrengések, meteoritzáporok is véget vethetnek életünknek, ami alaposan megnehezíti dolgunkat. Amellett persze, hogy labirintusokkal és fejtörőkkel is szolgál a produkció, tehát unatkozni egy pillanatig sem fogunk. Útközben pedig a kezünkben lévő PDA segítségével utánajárhatunk a bolygó történelmének, a letűnt civilizációk nyomainak. Természetesen, aki hidegrázást kap a sétaszimulátoroktól, az talán nem fogja ennyire élvezni a fokozatosan kiteljesedő történetet, de a minimális kraftolás és a túlélő elemek összessége nagy eséllyel még az idegenkedőkkel is megszerettetheti a produkciót, aminek grafikája is kifejezetten kellemes, emellett a hangok és zenék egy jó nagy lapáttal rátesznek még az amúgy is erőteljes atmoszférára. Bárt a befejezés kicsit fura, akár többször is neki lehet indulni a kampánynak, avagy a közepes árkategória 10-30 óra játékélményt tartogat, ami szinte kihagyhatatlanná teszi ezt az indie gyöngyszemet, ami még a VR-t is támogatja (HTC és Oculus). Bár ilyen lenne a legtöbb független csapat munkája! G

90%

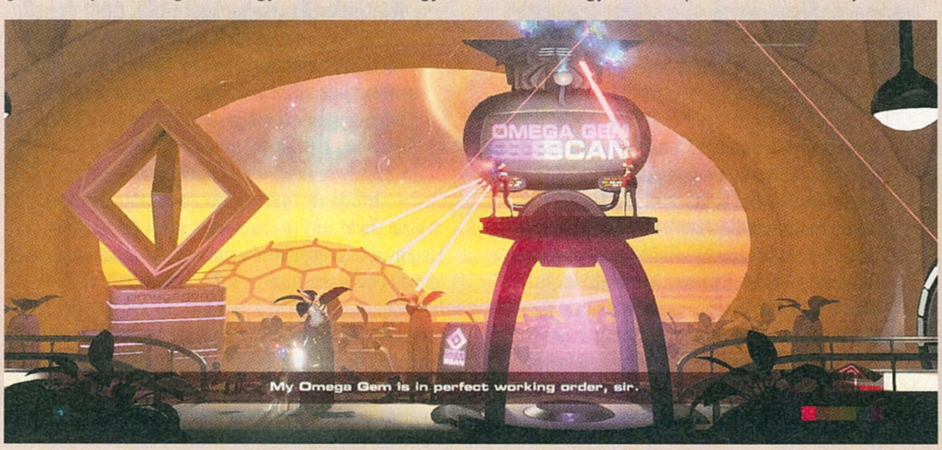
Headlander

FEJLESZTŐ: DOUBLE FINE PRODUCTIONS - MEGJELENÉS: 2016. JÚLIUS 26. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

Tim Schafert (Maniac Mansion, Full Throttle, Grim Fandango és társai), továbbá az általa létrehozott Double Fine Productionst (Psychonauts, Brütal Legend, Broken Age stb.) talán senkinek sem kell bemutatni, ahogy a nevével fémjelzett programok egyedi stílusát, fanyar humorvilágát sem. Éppen ezért talán az sem meglepő, ha a stúdió legfrissebb produkciója, a Headlander is hasonló értékekkel bír, na és a minőséget sem adja alább.

A közel harmincévnyi életút után nem túlzás, ha komoly elvárásaink vannak Tim játékaival kapcsolatban, amibe beletartozik a szép tálalás, az ötletes és egyedi világépítés, valamint a rendkívül humoros fűszerezés is. A Headlander a középső összetevőt pedig szinte egyből kipipálja, ahogy a bevezetővel szembesülünk, elvégre ki hallott már olyat, hogy egy mesterséges intelligencia rabigába, boldog tudatlanságba hajtsa a teljes emberiséget? Na, jó, ez még nem nagy cucc, de az, hogy a társadalom robottestekbe bújt a nyugalom és egészség érdekében, miközben az utolsó szabad személy egyetlen fejként tengeti hétköznapjait, amit aztán bármilyen kibernetikus testre ráolvaszthat – na, ez már valami, ez az ötlet már megérdemel egy klasszikus kalandjátékot. Vagyis, bocsánat, inkább egy akció-platformert.

A felütés után persze joggal várnánk egy hagyományos, klikkelgetős, nagyszabású sztorit, de látható, hogy Timék a platformerek műfajában is nagyon otthon vannak, elvégre a Headlander a kezdetektől a befejezésig rengeteg meglepetést és jófajta, emlékezetes pillanatot nyújt. A világépítés is rendben van, hiszen a főbb szereplőktől a legjelentéktelenebb karakterekig mindenki rendelkezik néhány érdekes egysorossal, miközben a játékmenet is tökéletesen passzol a felvázolt helyzethez, a hetvenes évek fantasztikus filmjeit másoló univerzumhoz. Fejünket repkedve irányíthatjuk bárhova, ez a testrész ráadásul regenerálódással is bír, emellett bármihez csatlakozhatunk. A szimpla androidok, robotkutyák és egyre erősebb harci gépek nem jelentenek akadályt (ezeket cserélgetni kell, életerejük véges), plusz terminálokra is rácuppanhatunk, hogy így kontrolláljuk a védelmi és egyéb programokat, amik akadályozhatják előrejutásunk. A 2D-s megvalósítás miatt bőven jutott energia a külsőre is, ami kifejezetten szép, emellett jól működnek a gegek és kikacsintások is, avagy a végigjátszás ezúttal is élvezetes és szórakoztató, ahogyan azt az alkotóktól alapjából elvárjuk. Nincs mese, bár a képfrissítés néha leesik és van pár frusztráló pillanat, ezúttal is remekelt a Double Fine, emiatt aztán a Headlander mindenképpen ajánlott a rajongóknak. G



80%

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

➲ Üdv!
A fent említett játékkal az lenne a problémám, hogy amikor elindítom, akkor kiírja, hogy levette Low-ra a grafikát, mert a gépem ennyit bír, és bejön a Bethesda logó, aztán a játék kidob minden előzmény nélkül.
A válaszotokat előre is köszönöm!
Köszönettel, ➲ MÁRK

Egy-két ötletem volna:
- **Vezérlőpult - Hang szekció, itt a Lejátszás fülön kattints jobb gombbal a hangszórókon, és válaszd a Tulajdonságokat. A Speciális fülön állítsd be a 24 bit, 44100Hz (stúdió minőség) lehetőséget.**
- **Töröld a Dokumentumok\My Games\Skyrim mappában a skyrim.ini és a skyrimprefs. ini fájlokat.**
- **A VGA driver cseréje, illetve steames verzió esetén a fájlok ellenőrzése is kötelező ilyenkor (Steam kliensben jobb egérgomb a Skyrimen, Tulajdonságok, Helyi fájlok fül, és Játékfájlok épségének ellenőrzése)**

FAR CRY 4

➲ Helló! A Far Cry 4-ben hogyan szerezhetem meg a wingsuitot? És hogyan lehet több petet szerezni?

Tulajdonképpen már az első outpost elfoglalása után meg lehet venni a szárnyakat a kereskedőknél (az itemek menüpont alatt), jóval azelőtt, hogy a sztoriban szembejönne (Sermon on the Mount quest végén, a táborban, egy padon).
Pet téma – nem kevered véletlenül a Primallel, mert én egy tigrisre emlékszem csak a Far Cry 4-ből, de az is egy negyed küldetésig volt szövetséges, plusz az elefántra, de az meg hátasállat volt!

GTA 4

➲ Szia, Tika!
A GTA IV-gyel lenne egy problémám. A grafikai beállításoknál nem tudok semmit sem átállítani.
Picit utánanéztem a dolognak, és egy comandline.txt szöveges dokumentumot kellett készítenem, amely tartalmazta a -norestrictionst, és beilleszteni a GTA IV mappába.
Szerencsétlenségemre ez sem jött össze! Van erre valami, amivel ki tudnám a problémát kerülni?
Válaszodat előre is köszönöm!

Jó felé keresgéltél, talán a végrehajtásba csúszhatott hiba. Így csináltad - http://tinyurl.com/jalffkf? Egyébként, ha a commandline-os verzió nem működne, akkor:
1. **dobozos, nem steames verzió esetén jobb klikk a játék parancsikonjára, Tulajdonságok, és a Cél mezőben kattints egyet, aztán END billentyű, és a sor végére illeszd be ezt: -nomemrestrict -norestrictions**
2. **Steamen egyszerűbb, ott a Steamben a Játékok között GTAIV-en jobb egérgomb, Tulajdonságok, Indítási opciók és csak írd be, hogy –norestrictions.**

DAYZ

➲ Sziasztok, kedves PC Guru-sok!
Ma feltelepítettem a DayZ-t, régen játszottam vele, gondoltam miért ne. Megjelent a BattleEye, hogy telepíteni kell, aztán kiírta, hogy update meg minden, megyek a játékba, és akarok csatlakozni a szerverhez, erre az összes szerveren jelszó van!
Mit kéne csinálnom, hogy tudjak játszani?
A választ előre is köszönöm!

Semmi baj nincs, csak a legutolsó frissítés a filtereknél bekapcsolta a jelszóval védett szerverek mutatását. A szűrőket ellenőrizd (filter, aztán password címszavak után menj)!

POP TWO THRONES, BATMAN AK

➲ Sziasztok!
A mostani gog.com-os Summer Sale idején sikerült beszereznem a teljes Prince of Persia sorozatot, és remekül működött eddig. Nevezetesen a The Two Thrones című résznél minden egyes alkalommal, mikor bezárom a játékot, a Windows Media Center megnyílik. Ez a negyedik kilépés után igen zavaróvá vált. Kutattam a neten a probléma felől, és sok más embernek is volt hasonló problémája, azonban megoldást sehol sem találtam. Nektek esetleg van valami javaslatotok?
A másik kérdésem a Batman Arkham Knighttal kapcsolatos. Ugye a PC-s port elég nagy port kavart a megjelenéskor a különböző problémái illetve az optimalizálatlansága miatt. Azóta újra kapható a Steamen, és én is szeretném beszerezni, ám ahogy olvastam sok AMD gpu-s felhasználónak kifagy, illetve összeomlik a játék még most is. Nálatok tapasztalt valaki ilyet?
A válaszotok előre is köszönöm.
További kellemes napot

Two Thrones, szóval, ha amúgy nem használod a Media Centert, akkor nyugodtan kilőheted: Vezérlőpult - Programok eltávolítása - Windows-szolgáltatások be- és kikapcsolása (balra, fent) - Médiakezelés - és itt a Windows Media Centert kapcsold ki.
Másik módszer:
Steames fórumon olvastam, hogy a pop3.exe-t hexaeditorral megnyitva, a 01a8e7 címen a következő byte-okat kell megváltoztatni, hogy a Media Center ne jöjjön elő: E8 F4 F7 FF FF -> 90 90 90 90 90 (előtte biztonsági mentés legyen a pop3.exéről :))

Arkham Knight ügyben, nos, eléggé kipofozták már ahhoz, hogy ajánlható legyen, de azért néhány dolgot nem árt tudni, a min. gépigény mondhatjuk, hogy szentírás, a friss driverek pedig kötelezőek, főleg AMD vonalon (egy-két kisebb pofonba így is bele lehet futni, de ritkán).
Minimum konfiguráció:
- **Windows 7 SP1 x64, Windows 8.1 x64**
- **Intel Core i5-750 2,67 GHz | AMD Phenom II X4 965 3,4 GHz**
- **6 GB memória**
- **nVidia GeForce GTX 660 2 GB VRAM | AMD Radeon HD 7870 2GB VRAM**
- **DirectX 11.**

ASSASSIN'S CREED

➲ Kedves gurusok!
Egy olyan érdekes kérdéssel fordulok hozzátok, hogy hogyan lehet Uplayen DLC-t venni? Nagy Assassin's Creed fan vagyok, és ezért szeretném teljesebbé tenni a monitor előtt kapott élményt.
Hogyan tudom az AC 2-ben és a Brotherhoodban megvenni a Templar Tomb küldiket?
Valamint az AC3 és AC4-hez a DLC-ket? Amikor a menüben kiválasztom a játékot, és azon belül a DLC opciót, akkor bedob az összes letölthető tartalom közé, és nem találom a keresett DLC-ket.
Válaszotokat előre is köszönöm!

Az AC2-ben a retail verzióhoz (sima, dobozos) nem lehet külön megvenni a Templar Lair csomagot és egyik DLC-t sem, ugyanis azokat csak a (Digital) Deluxe Edition tartalmazza, magyarul újra meg kell venni a teljes játékot, kivéve a steameseknek, mert ott néhány euróért az alap verzió upgradelhető.
A Brotherhood esetében hasonló a helyzet, előrendelők kapták csak meg a két helyszínt, a többieknek a Deluxe verziót kell megvenni, ha látni akarják.
A letölthető tartalmaknál (AC3, AC4) át kell nézni, hogy biztosan létezik-e PC-re az a tartalom, amit keresel, és hogy a megfelelő néven kerested... Lehet, hogy Season Pass vagy egyéb csomagokban találod.

WOW

➲ Szia, Tika!
Elég gyatra az angoltudásom, ezért az alábbi acsikkal lenne problémám:
Full house
Been waiting a long
Once bitten twince shy
Portal jockey
A válaszotokat köszönöm! ➲ KARCSI

Full House - győzd le Lady Deathwhispert úgy, hogy legalább öt cultista életben marad. Az Addok közül ezek számítanak: Deformed Fanatic, Reanimated Fanatic, Reanimated Adherent, Cult Fanatic, Cult Adherent, szóval ezeknek túl kell élni a csatát (szólóban is meg lehet csinálni, lásd http://tinyurl.com/h9jzqec)
Been waiting a long time - A Necrotic Plague-ból kell 30-as stack mielőtt a Litch Kinget lenyomnád. (http://tinyurl.com/j45kkbe)
Once Bitten, Twice Shy - Győzd le Blood-Queen Lana'thelt egyszer mint vámpír, és aztán egyszer úgy, hogy nem változol át. (http://tinyurl.com/hsyvy32)
Portal Jockey - Lépj be minden portálba, amit Valithria Dreamwalker (egy sárkány) megnyit, mielőtt fullra felgyógyul. (Azt írták egy fórumon, hogyha sikerül teljesen feltölteni az életerejét mielőtt a portálokat bedobná, akkor is megadja)

RUNAWAY 2

➲ Sziasztok! A Runaway 2 - The Dream of the Turtle című játékkal akadt problémám, EVM-es. Windows 7-en futtatom, sajnos akadozik a videó, meg a játékmenet is. Valami ötlet?

Ezt a fájlt - http://tinyurl.com/hsx8dju bontsd ki a játék mappájába, ha pedig az egérkurzorral is gond lenne, akkor a wndmode.ini-ben (az egyik fájl a zipből) a UseCursorSet és a UseCursorGet értékét javítsd 1-re (Jegyzettömbben szerkeszthető).

SAINTS ROW IV

➲ Láttam egy videóban, hogy nappal lett a Saints Rowban, amikor free roam van. Hogyan lehet ezt megcsinálni, mármint hogy nappal legyen?

Először ugye végig kéne vinni a játékot, és akkor a hajóban a szimulációt felül tudod írni a biliárdteremben található számítógépről. Simulation Override és a Classic lehetőség (lásd http://tinyurl.com/zp8ywbk).

CS: GO

➲ Szia, Tika!
Nem is tudom, hogy melyik lehet inkább a problémás a 2 alkalmazás közül. A problémám a következő, játszogatom CS:GO-ban, erre egyszer csak hopp, Disconnected by VAC. Semmilyen alkalmazást nem futtatok mellette. Ezt van, hogy naponta többször eljátssza, és nem tudom, mi lehet a baj. Van valami ötleted? Amit a Steam ír, azt már mind kipróbáltam, de nem segített. Üdv: ➲ BENEDEK

Biztos, hogy mindent, de tényleg minden megcsináltál, amit a support javasol erre a hibaüzenetre: http://tinyurl.com/hmftdlu? Amennyiben a supportos téma nem segített, akkor ezeket próbáld meg: zárd be a Steamet, aztán menj el a telepítési könyvtárába (\Program Files (x86)\Steam), és itt az összes mappát és fájlt töröld ki, kivéve a steamapps mappa (letöltött játékok) és a steam.exe. Amikor végeztél, indítsd el rendszergazdaként a steam.exe-t, várd meg, amíg felépül az új kliens, és a CS: GO-n jobb egérgomb, Helyi tartalom törlése. Nézd meg, hogy a steamapps mappán belül maradt-e bármi nyoma (könyvtár stb.), ezeket is töröld, majd töltsd le újra. Ha végeztél, akkor a rendszerindításnál betöltődő fájloknál (msconfig futtatása, automatikus indítás) minden elől vedd ki a pipát. Később majd egyesével vissza lehet állítgatni a fontosakat (és csak a megbízhatókat, hangkártya, vga cuccai).

FALLOUT 4

➲ Szia, Tika!
A Fallout 4-gyel lenne egy kis bibi. Ugyan a Fallout 4 nem egy mai motort alkalmaz, így nem igazán támogatja a 2560x1080-as felbontást, de próbálgattam a FalloutPrefs.ini-nél trükközni. Átírtam az iSize H=1080, iSize W=2560-ra az adott parancsokat, hát nem jártam vele jobban.
Van erre valami működőképes mód, a felbontás fixelésére?
Ui: Flawless widescreennel is próbálkoztam, nem sikerült... Válaszodat előre is köszönöm! ➲ ALEX

Nem próbáltam, de ez a mod elvileg pont erre lett kitalálva: http://tinyurl.com/z7pg2gv (a telepítési útmutatót tessék szóról szóra betartani, mert ott van a lényeg). Amúgy a próbálkozásod nem volt rossz, de szerintem ott hibáztál, hogy nem elég csak a Dokumentumok könyvtárban lévő Fallout4Prefs.ini fájlt átírni, hanem a backupjával is ugyanezt kell csinálni a Steam telepítési könyvtárán belül a steamapps\common\Fallout 4\Fallout 4 -ben is.

SOUTH PARK TSOT, VEGYES

➲ Helló!
A fent említett játékban elakadtam, amikor khm, le kell szívni Randy golyóit. Azt nem bírom megcsinálni, mert mindig kitépem szegénynek az izéjét.
További kérdések:
- Mit jelent az, hogy egy játék radar alatt van?
- A másik pedig az, hogy a Sniper Ghost Warriorban hogyan kell beaktiválni a fókusz funkciót?
- A Titanfallt csak Originen lehet megvenni? Ha nem, akkor máshol hol lehet? Az Origin biztonságos
➲ MÁTÉ

South Park - Azt hiszem az instrukciók ott nem egészen pontosak. Amikor először elmagyarázzák még mintha más lett volna a sorrend – mindenesetre a „művelet alatt" a bal egérgomb a vákuum ki, jobb egérgomb pedig a bekapcs. Szóval valahogy úgy néz ki, hogy bal egérgomb – golyó a csőben – jobb egérgomb – golyó – bal egérgomb, és így tovább (úgy rémlik, hogy nem elég az adott egérgombot lenyomni, hanem nyomva is kell tartani a következő váltásig).
Radar alatt = kvázi észrevétlenül, egyszer csak a semmiből felbukkanó dolog. Amikor minden komolyabb hírverés, előzetes információk nélkül jelenik meg egy játék, vagy egy komolyabb anyag.
Sniper GW - A fókusz a Shift billentyűn van, tehát amikor belenézel a távcsőbe és nyomva tartod az imént említett gombot, a világ belassul, és sokkal pontosabban lehet célozni.
Titanfall – Nálunk, a Guru Shopban is meg lehet venni: http://tinyurl.com/gt5sljt (meg még fél tucat más helyen). Viszont mindegyiket az Originen keresztül kell aktiválni, az Origin pedig biztonságos, épp annyira, mint a Steam, vagy mondjuk a Uplay. További tudnivalókért keresd fel a Tudástárunkat (aktiválás menete, és egyéb hasznos origines okosságok): http://tinyurl.com/qays4md

DESTINY

➲ Sziasztok!
A Destinyvel kapcsolatban lenne egy kérdésem. Felfejlődtem 34-es szintre, de tovább nem tudok. Ez azért van, mert tovább csak DLC-vel lehet fejlődni? Válaszotokat előre is köszönöm. ➲ VINCE

Pontosan így van. Az alapjátékban 34-es szint a maximum (a The Taken Kinggel viszont elérhető a 40 is).

HEROES OF M&M 6

➲ Sziasztok! A Heroes of Might and Magic 6-tal lenne egy hatalmas problémám. Steamem egyik ékessége, de a kampányban az Élőhalott - azt hiszem második – pályán, Anastasia álmában kell barangolni, legyőzve a testvéreit. Mikor viszont az utolsó bosst is lenyomom (saját magamat), akkor kiírja, hogy teljesítettem a feladatot és ennyi. A játék megy tovább. Nem dobja be a következő mapot.
Mi lehet a gond, és rá a gyógyír?
A segítséget előre is köszönöm.

Csak tippelek, de nyisd meg Anastasia karakterlapját és a Vér és Könny úton válassz ki valamit (jó vagy a gonosz beállítottság), mert ez is kell a továbbhaladáshoz.

GTA EFLC

➲ A fent említett játéknál az a problémám, hogy nem enged belépni. Pontosabban megvettem a játékot, letöltöttem Steamről, és amikor elindítom, bedobja azt, hogy lépjek be a Social Clubba. Beírom az adataim, és azt írja ki, hogy „Social Club login failed. Please try again". Megpróbáltam még párszor, aztán jelszócsere, és még párszor, de még mindig nem volt jó. Aztán felmentem a Social Club oldalára, és ott megpróbáltam ugyanazokkal az adatokkal bejelentkezni, és sikerült. Nem tudom, mi lehet a baj. Remélem, van valami megoldás!
A válaszodat előre is köszönöm! ➲ MÁRK

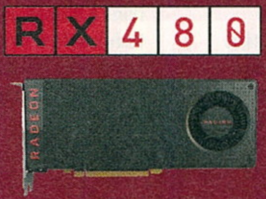
A következőket kéne tenni: először a Games for Windows Live-ból rakd fel a legfrissebbet (http://tinyurl.com/hbw4n2a), aztán nézd meg, hogy a játék megkapta-e a legutolsó patch-cset (http://tinyurl.com/jx2knjw), és végül próbáld meg a játék telepítési könyvtárában lévő launchEFLC.exe-vel indítani.

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

➲ Tudnátok nekem adni tanácsokat Elder Scrolls témában? Pl: milyen karaktert érdemes csinálni, milyen classt válasszak, stb...?

Grath írt erről anno egy igen remek útmutatót, mármint tippeket a kezdéshez, meg csomó más okosságot, pont azokat a kérdéseket körüljárva, amiket feltettél. Érdemes átfutni - http://tinyurl.com/mq96d8u

RADEON RX460 ÉS RX470: MINDEN APRÓ RÉSZLETRŐL LEHULL A LEPEL



Az AMD már az RX 480 bemutatásakor mesélt a két olcsóbb kártyájáról, és ezért reménykedtünk is abban, hogy egyszerre fog megjelenni a teljes RX-család, de sajnos csalódnunk kellett. Az RX 480 rajtja után nem kaptunk mást, csak csendet, semmi nem utalt arra, hogy a sokakat érdeklő belépőszintű, és az ár-érték bajnoknak tűnő középkategóriás csatár mikor jelenik meg. Nos, a jó hír az, hogy mire ezeket a sorokat olvassátok, már valószínűleg a piacon vannak, ugyanis augusztus negyedikére és nyolcadikára datálta őket az AMD, de csak egy „várhatóan" felirattal, szóval az is lehet, hogy a kezdetekben hiánycikkek lesznek. Pedig ezek már valóban azok a kártyák, amik a tömegeknek szólnak.

Az RX 470 az RX 480 minimálisan karcsúsított változata. 4GB fedélzeti memóriát kap, és 36 helyett „csak" 32 Compute Unit aktív benne, ami azt jelenti, hogy 2048 shaderrel gazdálkodhat. Ezt leszámítva csak az órajelek változtak, különben mindenre képes, amire az RX 480. A maximális boost órajel csak pár százalékkal csökkent (1206MHz 1266 helyett), a memória effektív órajele pedig 6,6GHz-es. A számok alapján legrosszabb esetben 15-20 százalékkal lehet lassabb az RX 480-nál, úgyhogy lehet, hogy némi tuninggal a közelébe érhet majd. Árban a GTX960/R9 380 duó mellé érkezhet.

Egy lépcsővel lejjebb pedig ott az RX 460, ami 35-40 ezer forint környékén újíthat végre. Nagyon régóta nem érkezett jól használható új kártya ebbe az ársávba, ezért már régóta a két és fél éves GTX750 Titaniumok uralják. Az RX 460 felépítését tekintve hasonlít elődjére, az R7 260X-re. 896 shader, 128 bites memóriabusz, 16 ROP, de egyrészt két generációval frissebb GCN architektúrát hordoz magán, másrészt magasabb órajeleken ketyeg. Az AMD belsős tesztjein ez 20-30 százalék teljesítménytöbbletet jelentett, játéktól függően. Nem lennénk meglepve azonban, ha egyszer majd befutna egy RX 465, ugyanis a Polaris 11 GPU-ban összesen 1024 shader van, nem 896. Az AMD valószínűleg csak azért döntött az első széria esetében a vagdosás mellett, hogy több kártya legyen a rajtra, és azok beférjenek 75W alá. Az RX 460 ugyanis nem igényel extra tápcsatlakozót, elég neki annyi energia, amennyit az alaplaptól kap. Amit csak tudunk, a következő számban bemutatunk az újdonságokból. Az is lehet, hogy addigra az Nvidia is bejelenti a GTX 1050-est, és akkor lehet egy komoly mérkőzés az RX 470 és a GeForce között. ■

ÚJABB PRÉMIUM KÁRTYA AZ NVIDIA PALETTÁJÁN: BEMUTATKOZOTT A TITAN X

Miközben az AMD lefelé terjeszkedik, az Nvidia inkább bemutatta a Pascal architektúra csúcsát képező GP102-es GPU-ra épülő TITAN X-et. Mivel ezt a terméket már nem csak a játékosoknak szánja a vállalat, ezért mint külön kategória hivatkozik rá, el is hagyta a neve elől a GTX jelzőt. Emiatt a jövőben majd lehet is egy kis kavarodás, ugyanis az előző prémium kártyát pont GTX TITAN X-nek hívták, tehát a különbség csak a GTX előtag. A friss titán GPU-ja 3584 aktív shadert ugráltat, ami elég nagy előrelépés a GTX 1080 2560-jához képest. A gigászi, 12 millió tranzisztort tartalmazó chip cserébe viszont nem tud olyan tempót diktálni, mint az eddigi csúcskártya, az átlag boost órajele 1531MHz lett (a 1080-asá 1733MHz). A várakozásokkal ellentétben az új TITAN nem HBM memóriát használ, maradt a 10GHz-es GDDR5X, ami a GTX 1080-ason is van, csak ezúttal már 384 bites adatsínen ül 12GB-nyi memória. A sávszélesség így pont 50%-kal lett magasabb, tehát 480GB adat képes másodpercenként utazgatni a GPU és a memória chipek között. Az egyszeres pontosságú számítási teljesítmény 24 százalékkal nőtt a GTX 1080-hoz képest, és valószínűleg nem minden shader aktív a kártyán. A VGA kétszeres és felezett pontosságú számítási teljesítménye nagyon harmatos lesz, arra maradnak a Teslák a GP100-as GPU-val. Viszont 8 bites számításokat is képes lesz végezni a TITAN X, így ahol az elég, ott félelmetesen gyors lehet a kártya.

Ez az első TITAN, ami átlépi az 1000 dolláros árat, egész konkrétan 1200 dollárt fog kérni érte az Nvidia, és csak a cég honlapjáról lesz megrendelhető. A játékosok kiszolgálása ezúttal csak másodlagos cél, így lehet, hogy idén kapunk még egy GTX TITAN sorozatú kártyát is. ■

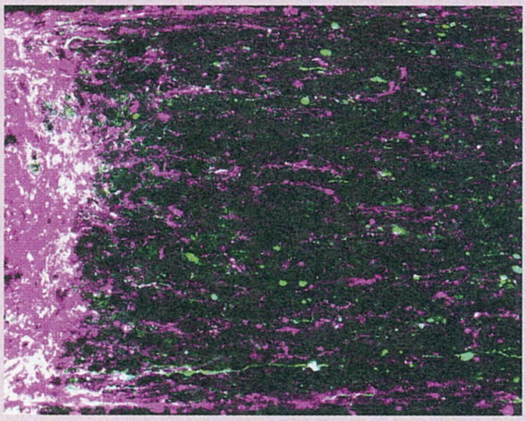
A XIAOMI A MACBOOK AIRNEK ÁLLÍTOTT ELLENFELET

Július végén az elsősorban kiváló ár-érték arányú telefonjairól ismert kínai vállalat lerántotta a leplet a Mi Notebook Air notebook családról. Ezzel mondhatni, a cég belépője a laptopok piacára elég ütős lett, és ahogy az várható volt, az árakban sem kell csalódnunk. Kétféle méretben lesz kapható az Air. A 12,5 colos alig nyom többet 1 kilónál, Core M3 processzor dolgozik benne, és 11,5 órán keresztül bírja akkumulátorról. A kijelzője Full HD-s és törésálló üveg védi, a hangfalait pedig az AKG tervezte. Az alapkiszerelésben 4GB memória és 128GB-os SSD lesz, az operációs rendszer szerepét pedig nem túl meglepő módon egy Windows 10 kapta. A billentyűzetnek van háttérvilágítása, és természetesen az egész gép fémből van. Hazájában 525 dollárról (kb. 147 ezer forint) indul majd ez a változat. A nagyobbik gép már 13,3 colos, de még így is 11 százalékkal kisebb, mint az ugyanekkora kijelzővel szállított Macbook Air. Ebben a gépben már Core i5-6200U dolgozik, 8GB memória és 256GB-os SSD mellett. Ráadásul már dedikált VGA-t is kapott a gép, egy GeForce GTX940MX van benne. Az üzemideje 9,5 órás lesz (nem játékok alatt persze) és az akkumulátora fél óra alatt 50 százalékig tölthető, ha a szükség úgy hozza. Egyébként a körítés változatlan (AKG hangfal, Full HD kijelző stb.), keleten az ára pedig 750 dollárról (208 ezer forint) fog indulni, ami elég barátinak mondható. Remélhetőleg a cég hamar elkezdi más régiókban is árulni, mert a specifikációik alapján két ár-érték bajnok géppel van dolgunk. ■

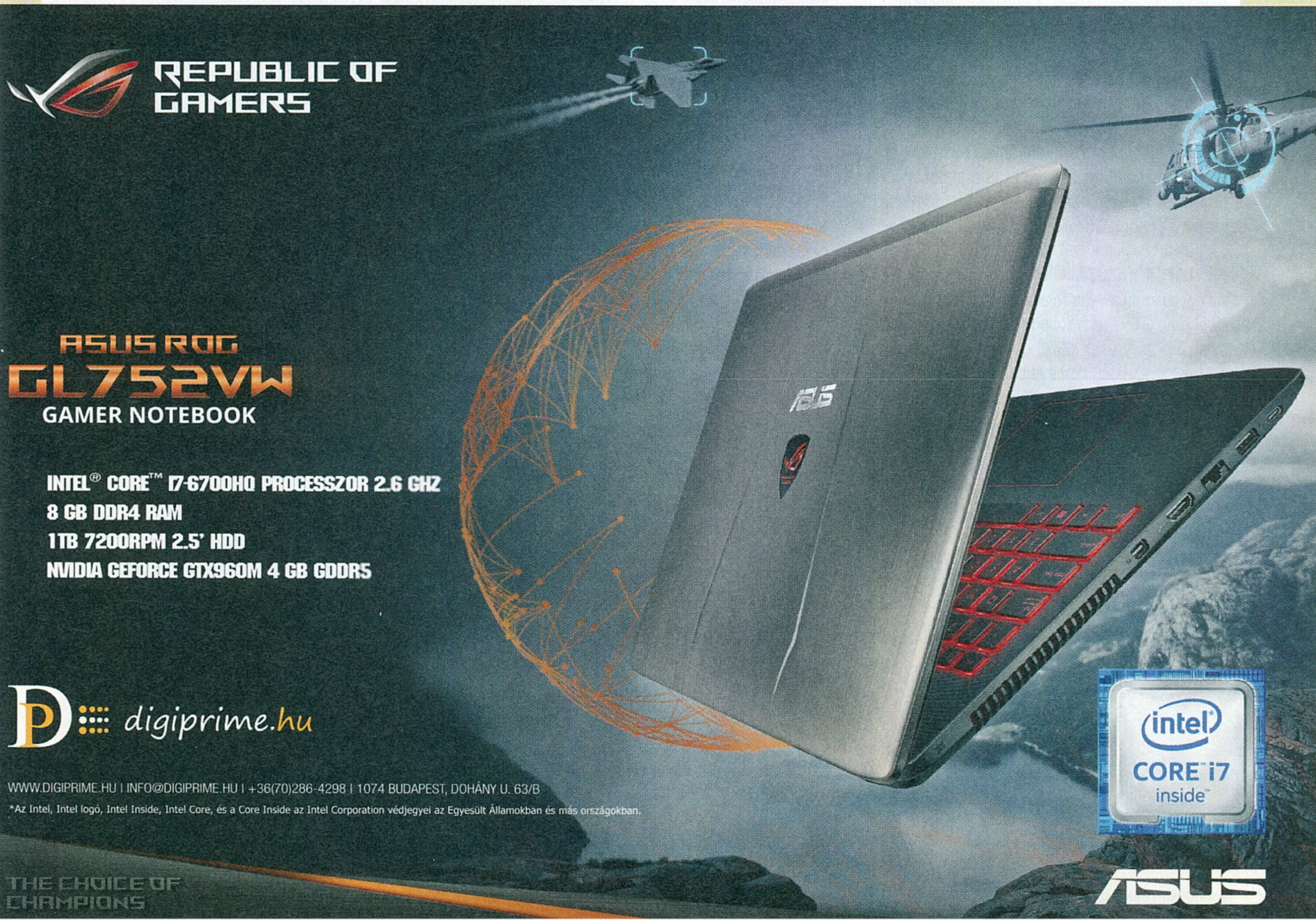
10TB-OS MEREVLEMEZEK A SEAGATE-TŐL

Három új 10TB-os merevlemezt mutatott be a Seagate, és ezek immár az otthoni felhasználóknak és a kis vállalkozásoknak szólnak. Mindegyik újdonság 3,5 colos méretszabvány köré épül, héliummal töltött, és 7200RPM-es. A Barracuda Pro-k 7/24-es szolgálatra vannak tervezve asztali PC-kbe, 256MB-os gyorsítótáruk van, és 5 év jótállást vállal rájuk a cég. Az IronWolf család már a kisebb vállalkozásokat és a NAS-okat veszi célba, az éves terhelhetősége kisebb, és garancia is csak három év van rá. Az utolsó a sorban a SkyHawk, amit megfigyelőrendszerekhez ajánlanak. Igazából nagyon hasonlít az IronWolfra (ez is három év garanciás), valószínűleg csak a firmware-ében lesz különbség. Hivatalos árakat a lapzártakor sajnos még nem tudunk, de az üzleti szegmensbe szánt, már a második negyedévben megjelent Enterprise sorozatú egysége a vállalatnak 200 ezer forint felett van, és valószínűleg ezek az újdonságok sem lesznek olcsó mulatságok.

IDEGSEJTEKET REGENERÁLTAK A STANFORD KUTATÓI



Nagyon sokáig úgy vélte az orvostudomány, hogy az emlősöknél valamiért nincs lehetőség az idegsejtek regenerálására, de az utóbbi években kiderült, hogyha csak alacsony szinten is, de képes a szervezet új idegsejteket termelni. A Stanford kutatói egereken kísérleteztek, a sérült retinális idegsejtjeiket próbálták helyreállítani a neuronok axonjainak újranövesztésével. Bár végül csak 5 százaléka regenerálódott a sérült területnek, már ez is óriási javulást jelentett az állatok látásában. A tudósok génmanipulációval beindították a sejtekben azt a DNS-szakaszt, amely lehetővé teszi az idegsejtek növekedését, de normális esetben inaktívvá válik, amint kifejlődik az idegrendszer. E mellett egy kijelzővel folyamatosan edzették az egerek szemét, és a két módszer együtt hatásosnak bizonyult, rendkívüli gyorsasággal kezdtek el nőni a neuronok. Bár még nagyon hosszú út áll a kutatók előtt, azt remélik, hogy idővel segíthetnek majd a zöldhályog kezdeti stádiumában szenvedőkön, ha pedig rájönnek, hogyan gyorsítsák fel más idegsejtek gyógyulását, akkor egy napon talán a gerincsérültek állapotán is képesek lesznek javítani.



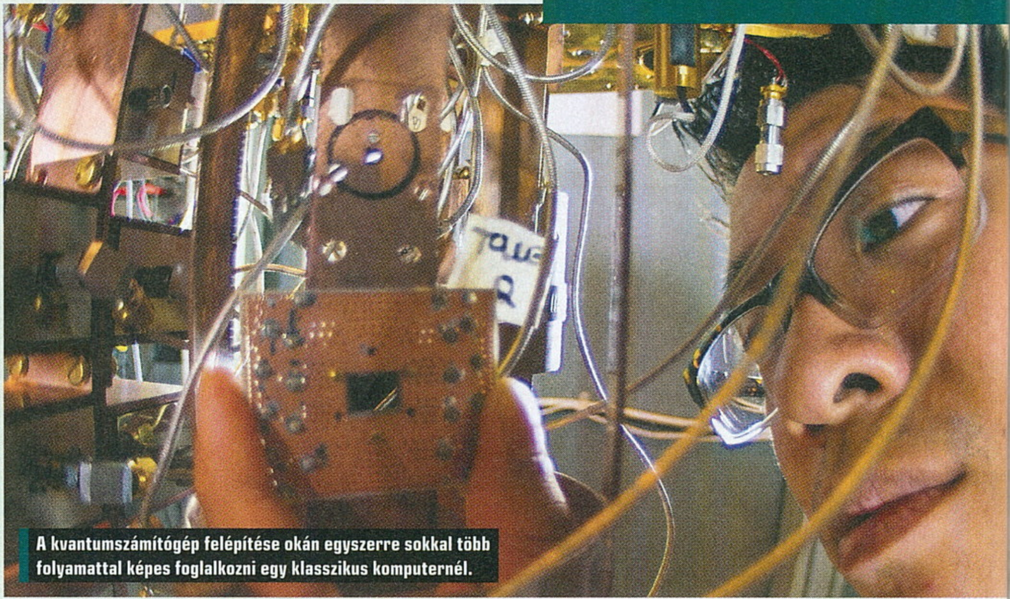
HOMOK A GÉPEZETBEN

KVANTUMSZÁMÍTÓGÉPEK

AVAGY MIKOR FOGUNK ATOMOKKAL DOOMOZNI?

[ÍRTA BODAK] Napjaink számítógépei a miniatürizáció határait feszegetik, alapvető építőköveik, a sokoldalú tranzisztorok mostanra szinte elképzelhetetlenül kicsik. Lassan eljut a technológia odáig, hogy ezek az alkatrészek atomi méretűek legyenek és gyakorlatilag egyetlen részecske útját terelgessék, így végezve számításokat és tárolva adatokat. Itt viszont már problémákba ütközik a további zsugorítás, ugyanis a „hagyományos" fizika törvényei elhalványulnak, érvénytelenné válnak, ahogy a szubatomi lépték felé közeledünk, és helyükbe a kvantumfizika felettébb szokatlan, helyenként már-már hihetetlen törvényei lépnek.

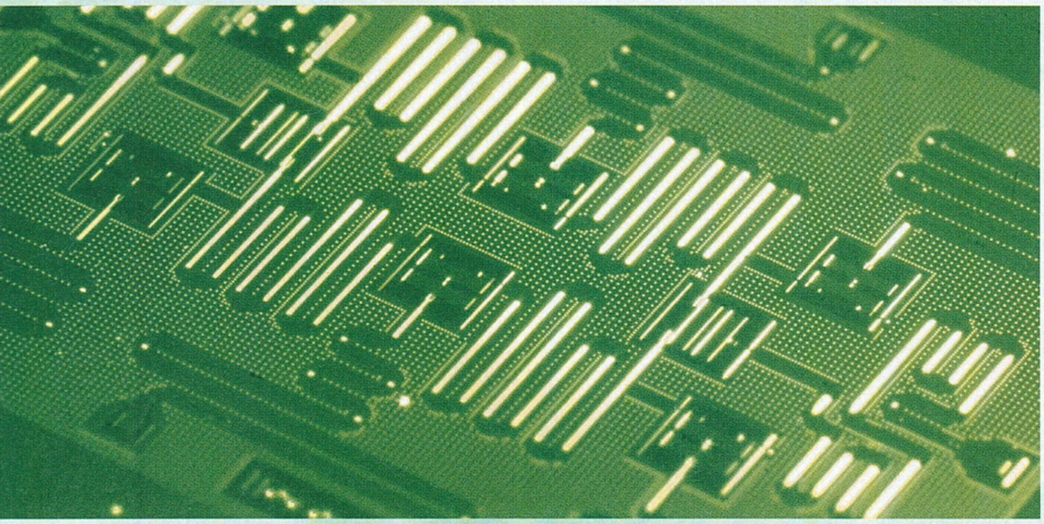
Hihetetlen, de igaz: a gyakorlat és számos kísérlet is igazolja, hogy nem az elvárt módon működnek a dolgok, ha az univerzum legkisebb ismert elemeit vesszük górcső alá. Olyan kifacsart világ ez, melyben egy adott részecske egyszerre létezhet is meg nem is, vagy lehet akár a tér több különböző pontján egyazon pillanatban, egészen addig, amíg megfigyelést nem végzünk rajta. A szubatomi világ előbb említett furcsa tulajdonságai okozzák a legalapvetőbb problémát is, ha egyetlen részecskét próbálunk meg terelni vagy tárolni. Az ugyanis „dönthet" úgy, hogy nem halad tovább a számára kiszabott úton, hanem kilép az áramkörből; ez a konyhanyelven megfogalmazott alagút-hatás. Legfőképpen ez az, ami gátat szab a manapság alkalmazott technika további miniatürizációjának, így végeredményben a hagyományos számítógépek teljesítményének maximumát is meghatározza, már amennyiben nem akarnak egyre nagyobb méretű processzorok gyártásába kezdeni.



A kvantumszámítógép felépítése okán egyszerre sokkal több folyamattal képes foglalkozni egy klasszikus komputernél.

KORLÁTOK KÖZÖTT

Az egyre komplexebb feladatok megoldását egyre kisebb helyre, egyre több tranzisztor bezsúfolásával ellensúlyozták eddig, de ha ennek megállj szab a fizika, akkor nincs mit tenni, muszáj újabb módszert keresni. Ehhez viszont alapjaiban kell megváltoztatni azt, ahogy a számítógépek működnek, és erre ironikus, de szerencsés módon épp az nyújthatja a megoldást, ami akadályozza a végtelenségig történő miniatürizálást: a kvantumfizika.



Napjaink számítógépei az úgynevezett Turing-gép elvén működnek: egyesekkel és nullákkal (bitekkel) végeznek műveleteket, sorban egymás után, egy meghatározott feladatsort, azaz algoritmust követve. Itt az információt az elektromos töltések hordozzák, amiket a már említett tranzisztorok segítségével lehet tárolni, vagy éppen változtatni. A kvantumszámítógép alapötlete viszont az úgynevezett szuperpozíciót használja ki, mely szerint egy részecske egyszerre létezhet két állapotban is. Azaz már nem biteket, hanem úgynevezett qubiteket használ a számítások elvégzésére, vagyis egyetlen egységnyi információt valamelyik elemi részecske egyik állapotába kódolva tárolják.

ERŐ, IZOM, BITET ISZOM

Példának okáért egy hárombites Turing-gép mindhárom bitje két állapotot vehet fel, vagyis 2^3, azaz 8 különböző állapotban létezhet, de egyszerre csak az egyikben tartózkodhat. Egy három qubites kvantumszámítógép viszont ezt a nyolc állapotot egy időben képes felvenni, és megfelelő algoritmusok segítségével műveleteket végezni mindegyikkel párhuzamosan, azaz akár egyetlen lépésben megoldja azt, amihez egy hagyományos számítógépnek több műveletet kell végrehajtania. Így már sejthető, hogy milyen brutális számítási kapacitással

ITT TART MOST A KVANTUMTÖRTÉNELEM

1998 – Los Alamos és az MIT kutatói egy oldatban egyetlen molekula három atomjának spinjét felhasználva létrehoztak egy qubitet, a kísérlet célja a kvantum-összefonódás működésének igazolása volt.

2000 – Márciusban a Los Alamos Nemzeti Laboratórium hét qubitet hozott létre egy csepprnyi folyadékban, nukleáris mágneses rezonanciával (NMR) rendezték a részecskéket, és programozták az információt. Augusztusban az IBM almadeni kutatói öt fluorin atomot felhasználva, azokat rádióhullámokkal programozva, egy lépésben megoldottak egy matematikai feladatot (sorrendállítás), melyet egy hagyományos számítógép csak több lépésben képes elvégezni.

2001 – Az IBM kutatói prímtényezőire bontották a 15-öt – látszólag nem nagy teljesítmény, de a megszokott eszközöknek nehéz feladat; a prímtényezőkre bontás nehézségén alapulnak napjaink titkosítási módszerei.

2005 – Innsbruck egyetemén ion csapdák felhasználásával megalkották az első qubyte-ot (8 qubit),.

2006 – Waterloo és Massachusetts egyetemeinek közös munkája eredményeként 12 qubitet sikerült egy rendszerbe foglalni.

2007 – A kanadai D-Wave saját állítása szerint létrehozta az első 16 qubites számítógépet, ami már sudoku-rejtvény megfejtésére és mintázatkeresésre is képes (elképesztően nehéz feladat a számítástechnikában).

2009 – A Yale egyetem kutatóinak munkájaként elkészült az első, hivatalosan is elismert szilárd halmazállapotú kvantumprocesszor.

2010 – Elektromosan is sikerült qubiteket manipulálni, nem csak mágneses teret felhasználva.

2012 – Szilikonba ágyazott egyetlen foszforatomot felhasználva létrehoztak egy tranzisztort.

2014 – Tudósok adatokat továbbítottak 3 méter távolságba a kvantumteleportációt felhasználva, megnyitva az utat a kvantummechanikára alapuló távközlés előtt.

2015 – Kifejlesztették az első, kétqubites szilikon-alapú logikai kaput.

rendelkezhet egy ilyen számítógép, de hogy egy kézzelfoghatóbb példán szemléltessük, egy harminc qubites (vagyis harminc részecskét igába fogó) kvantumszámítógép egy mai, körülbelül 10 TFLOPs teljesítményű eszköznek felelne meg. Ettől a teljesítménytől azonban még nagyon messze vagyunk.

A feladatot nehezíti az, hogy ha ki szeretnénk olvasni a tárolt információt a szuperpozícióban lévő részecskéből, annak hullámfüggvénye összeomlik, állandósul, vagyis egyik vagy másik állapotba áll. Ezzel az a baj, hogy a drágán felépített kvantumszámítógép így csak egy hétköznapi Turing-gépezetként működne, tehát trükkösebben kell eljárni, szerencsére a megoldást újfent a kvantumfizika szolgáltatja. Létezik ugyanis egy jelenség, a kvantum-összefonódás, melynek folyományaként két (vagy több) részecske egy, az azokat ért behatásnak köszönhetően egy mindig egyensúlyban lévő kvantumrendszert alkot, melyben az állapotok összege állandó. Vagyis az egyiket ért változás a másik részecskében időbeli eltolódás nélkül szintén változást okoz, így indirekt módon kikövetkeztethető, hogy a párja milyen állapotban van. Úgy kell ezt elképzelni, mint egy libikókát: a két hintázó egy rendszert alkot, elég az egyiket megfigyelni, hogy tudjuk, a másik fenn vagy lenn van.

HOGY FOG EZ MŰKÖDNI?

Eddig az elmélet, de elképzelni mindig, mindent könnyebb, a megvalósítás már jóval nehezebb feladat. Az első lépés a részecskék „összefonása", majd egy rendszerbe helyezése, végül a programozásukat is meg kell oldani valahogy. Bár a részecskék némely tulajdonsága felhasználható információ tárolására (pl. spin), azt valamiképpen módosítani kell, hogy tetszés szerint változtathassuk a biteket. Ugyan erre több módszer is létezik (pl. ioncsapdák, mágneses mezők, fényhullámok), a gyakorlati kivitelezésük kevéssé praktikus, és még igencsak

A jelenlegi kvantumszámítógépek elég kezdetlegesek, sőt egyes tudósok szkeptikusok a működésüket illetően.

gyerekcipőben jár, kis történelmi kitekintést keretes anyagunkban adunk. További nehézséget jelent még az egyre több qubittel operáló kvantumszámítógép kezelése: a gyakorlatban az egyre komplexebb rendszerek egyre nehezebben tarthatók stabilan.

Viszont ha egyszer sikerül eljutni odáig, hogy számottevő teljesítményű eszközt építsenek, akkor át kell gondolni a jelenlegi titkosítási módszereket, de a hatalmas adathalmazok átfésülését is egy szempillantás alatt tudják majd elvégezni, nem beszélve a kvantummechanikai szimulációkról, vagy akár fejlettebb kvantumszámítógépek tervezéséről; ezek mind-mind meghaladják napjaink számítógépeinek képességeit. Mielőtt azonban azt gondolnánk, hogy mindez pár éven belül megtörténik, le kell lomboznunk a lelkesedőket. Először is, nagyon kezdeti stádiumban jár még a technológia.

Működő prototípusok ugyan már léteznek, a D-Wave rendszere például akkora, mint egy méretes szekrény, ráadásul csak az abszolút nulla fok (-270 C°) közelében tartva működtethető a processzor. Bár az is igaz, hogy a D-Wave rendszerét általános szkepticizmus övezi, a Lockheed-Martin és a Google viszont vásárolt tőlük gépet. Talán mond valamit, hogy azóta a Google komolyan készül a kvantumkorra, például új titkosítási módszereken is dolgozik. Másodszor pedig, egyes feladatok elvégzését akár milliószor gyorsabban tudják kivitelezni (sudoku, útkeresés, prímtényezőkre bontás), alkalmazási területük erősen tudományos, szimulációs és optimalizációs területeken ígéretes. Tehát nem kell attól tartanunk, hogy pár éven belül mindenkinek az asztalán fog csücsülni egy kvantum-pc, és a Doomban sem fogunk egyik napról a másikra kvantumrészecskéket lövöldözni rakéták helyett, de ez a technológia egyszer kétségtelenül meg fogja változtatni a világot.

IDÉTLEN IDŐK

Razer **Nabu Watch**

[ÍRTA **CHOCHO**] Tudjátok, miért nem vagyok mosógépszerelő? Mert nem értek a mosógépszereléshez. Hasonló okból kifolyólag nem foglalkozom űrkutatással, atomfizikával és agysebészettel sem. Sokan vannak rajtam kívül, akik hasonlóan vélekednek a suszter és a kaptafa viszonyáról. A Razer azonban láthatóan nem tartozik ebbe a csoportba: ők kérem, mindenhez érteni akarnak, még ha ez nem is sikerül. Ennek szomorú példája a cég első okosórája, a Nabu Watch, amely sokat markol, de keveset fog.

Emlékszem, milyen nagyra kerekedett a szemem, amikor az idei CES-kiállításon először csodálkoztam rá a Razer Nabu Watch-ra. Az elsősorban videojátékos kiegészítőket, perifériákat készítő vállalat úgy gondolta, felszáll a fitness-vonatra, és a Microsoft Band 2 farvizén egy egész sor terméket mutat be ebben a kategóriában. A Razer Nabu nevű egészségügyi okoskarperecről már olvashattátok Bate tesztjét a márciusi PC Guruban, a gyártó azonban egy okosórát is készített, még több funkcióval. Aztán csend lett – a Razer valahogy nem emlegette többé a Nabu Watch-t, a forgalmazó sem kapta meg azonnal a várva-várt tesztpéldányokat, és végül fél évvel a bemutatását követően, idén júliusban futott csak be hozzánk a karóra. Az okoseszközök nagy rajongójaként azonnal lecsaptam rá, lelkesedésem azonban nem tartott sokáig.

NEM VALAMI OKOS

A Razer Nabu Watch első ránézésre a szegény ember sportórájának benyomását kelti. Közepes minőségű, puha műanyagból készült, szíja gumi, felülete pedig ragacsos, tapad, ennél fogva vonzza a port és az ujjlenyomatokat, és úgy általában szerethetően gagyi. Egyik kollégám viccesen megjegyezte, hogy úgy néz ki, mint a rajzfilmhős Ben10 idegen kütyüje, és mi tagadás, ebben van valami, elég csak ránézni a zöld-fekete színösszeállításra. A dobozban egy mágneses elven csatlakozó, USB-s töltőn kívül más érdekeset nem találunk, a Nabu Watch beüzemeléséhez pedig azonnal az okostelefonunkhoz kell nyúlnunk. Az óra Bluetooth-on csatlakozik a mobilhoz, utóbbira a cég hivatalos partneralkalmazását is le kell töltenünk az App Store-ból vagy a Google Play-ről (figyelem, sok a hasonló nevű, de csaló alkalmazás, csakis a Razer által fejlesztett változatot szedjétek le). Már a szoftveres konfiguráció során feltűnik, hogy nincs túl sok lehetőségünk. A Nabu Watch számolja a megtett lépéseket, az elégedett kalóriák számát, méri az aktívan, valamint az alvással eltöltött idő mennyiségét, minderről azonban csak nagyon kevés és megbízhatatlan minőségű információt nyújt. Olyan adatokat tudunk meg, amik miatt felesleges egy 50 ezer forintos órát venni, hiszen a lépéseinket akár egy ingyenes alkalmazással is mérhetjük. A Nabu nevű app ráadásul nem ad tanácsokat arra nézve, hogy miként javíthatjuk, teszem azt, az állóképességünket. A Microsoft Bandben anno pont az volt a legjobb, hogy kifejezetten intelligensen kezelte a begyűjtött adathalmazt, és ennek megfelelően személyre szabott életvezetési tippeket nyújtott. A Razer ezt nem teszi, sőt az információ maga sem megbízható. A Nabu Watch gyakran egy ültő helyemben is mérte a megtett távolságot, sőt egyszer úgy értem el a napi célként beállított 10 ezer lépést, hogy végig az irodában ültem – rezgett a karóra, néztem, hogy mi történt, erre gratulált a készülék, hogy lám, ügyes voltam, rengeteget sétáltam. Ezen talán szoftveresen lehetne javítani, de a lapleadás napjáig nem érkezett frissítés az eszközre. További furcsaságokat is tapasztaltam a teszt során, például a karórát csak USB-csatlakozás során lehetett újraindítani, holott néha teljesen megőrült, és össze-vissza rezgett (legfőképp akkor, ha a telefonom egy nagyobb frissítést töltött le, pl. a Google Mapshez).

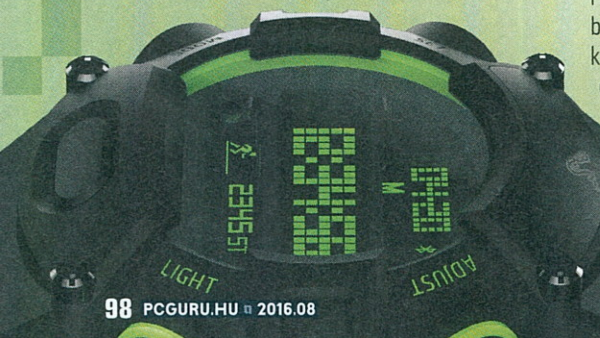
NEM IS SZÉP

Persze ettől függetlenül még lehetne jópofa termék a Nabu Watch, amennyiben, mondjuk, jól nézne ki. Bár kissé ormótlan, a sportos kivitel végül is megkövetelheti az esztétikus dizájn háttérbe szorulását. Főleg, hogy az óra 50 méteres mélységig vízálló, illetve 5 méteres magasságból akár egy zuhanást is elvisel, azaz elméletileg kirándulni és búvárkodni is lehet vele. Igen ám, de ez nem magyarázat arra, hogy a felosztott kijelzőn miért csak egy vékony, mindössze 128x16 pixeles fekete-zöld OLED-kijelző mutatja az értesítéseket. Bizony, a képen látható óralap mondhatni állandó, azon tényleg csak az idővel kapcsolatos infók kapnak helyet. Bár a Nabu Watch tökéletesen szinkronizálja az értesítéseket, avagy rezgéssel jelez, ha hívnak, SMS-t kapunk, esetleg Facebookon vagy Twitteren írtak nekünk, ezeket elolvasni aligha lehet, sőt nehéz menedzselni az egyszerre felsrófolódott értesítéseket, mert ehhez csak az alsó, nagy fekete gomb áll rendelkezésünkre, amit a kelleténél véletlenül erősebben megnyomva rögtön el is tüntetjük a kapott üzeneteket.

Vannak persze jó tulajdonságai is a Watch-nak. Ilyen, hogy kényelmes viselet, tényleg minden karméretre jó, és mivel strapabíró, ezért igazából vigyázni sem kell rá olyan nagyon. Sőt a mobilommal azonnal összeszinkronizált, és az értesítések is rögvest megérkeztek rá, annak ellenére, hogy az interneten többen panaszkodtak későn érkező, vagy teljesen elmaradó üzenetekre. Meg vagyok róla győződve továbbá, hogy a fent említett hibák nagy részéért a Razer szoftveres csapata felelős: ezen még lehet javítani, remélem, fognak is, ha már 50 ezret kérnek el az óráért. Ugyanakkor jó tanulópénz lehet ez a gyártónak, elvégre a Nabu Watch-csal egy számukra idegen terepre léptek, nagy magabiztossággal, mintha mindenhez értetnének. Pedig nem így van. A fitness-kiegészítőket, okosórákat jelenleg a Fitbit, a Pebble, a Huawei és a Samsung négyesfogata uralja, ezek a cégek ráadásul sokéves előnnyel, megannyi tapasztalattal a hátuk mögött adják ki az újabb és újabb termékeiket. Amennyiben kijavítják a Nabu Watch hibáit, úgy akár korrekt vétel is lehet belőle, így azonban nem ajánlható, főleg, hogy a kategória királyaként ünnepelt Microsoft Band nem is sokkal drágább nála.

Eszköz: **okosóra**
Infó: **www.razerzone.com**
Ár: **kb. 53 ezer forint**

PRO	KONTRA
– Kényelmes viselet	– Nem megbízható
– Gyorsan szinkronizál	– Kissé csúnyácska
– Netes értesítéseket fogad	– Drága



CSAPJ LE TE IS A MONDO MAGAZINRA!

72 OLDALNYI JAPÁN,

ANIME, MANGA, ÁZSIAI POP, COSPLAY,

KONZOLJÁTÉKOK, KREATÍV TIPPEK, EXKLUZÍV INTERJÚK

KERESD AZ ÚJSÁGOSOKNÁL!

WWW.MONDOWEB.HU | FACEBOOK.COM/MONDOMAGAZIN

Gamer székek

Mit, miért, mennyiért?

[ÍRTA CHOCHO] Gamer egér, gamer billentyűzet, gamer monitor, gamer processzorhűtő. Az a bizonyos g-betűs szó szinte minden komponens elé odatehető, holott vannak dolgok, amik még a számítógépünkhöz közvetlenül csatlakozó elemeknél is fontosabbak. Ilyen az ergonómia: a játékos órákat tölt egy bizonyos pozícióban, a maximális kényelem és az egészséges testtartás tehát elengedhetetlen. Ezért is egyre népszerűbbek az úgynevezett gamer székek, melyek olyan ülések, amiket a játékosok igényeit figyelembe véve terveztek a mérnökök. Na de mitől lesz egy szék igazán gamer? Egyáltalán miért költsön az ember sok-sok tízezret egy ilyen bútordarabra? Cikkünkben igyekszünk megadni a választ.

Amikor a Caseking PR-osa megkérdezte, hogy érdekel-e bennünket gamer székek tesztje, azonnal igent mondtam. Nemcsak azért, mert személy szerint mindig is kíváncsi voltam ezekre az egyébként nagyon költséges ülőalkalmatosságokra, hanem mert ez a téma itthon is sokakat érdekel, épp csak a termékek magas ára és nehéz hozzáférhetősége akadályozza a szükséges információáramlást. Mert hát lássuk be: ha valaki bő 100 ezer forintért vesz egy széket, már akkor is csak dicsérni fogja a haveroknak, ha tulajdonképpen élete legrosszabb vétele volt, hiszen egy vagyont hagyott érte az üzletben, majd hülye lesz mindennek elhordani.

A KÜLÖNBÖZŐ GAMER PERIFÉRIÁK UTÁN MEGJELENTEK A JÁTÉKOSOKNAK TERVEZETT BÚTOROK IS, MELYEK KÖZÜL A SZÉKEK A LEGNÉPSZERŰBBEK.

Szóval megvolt az okom arra, hogy kíváncsi legyek, így amint a futár meghozta a három gigászi dobozt, a PC Guru csapata neki is látott a székek hosszas és kompromisszumot nem ismerő tesztelésének.

GAMER, DE MITŐL?

Persze mielőtt belevágnánk a székek ismertetésébe, érdemes elgondolkodni azon, mitől lesz egy szék gamer. Nos, elsősorban attól, hogy a gyártó marketingesei jó ötletnek tartják ráírni a dobozra, ezzel a húzással ugyanis egy igen széles réteget tudnak megszólítani. Perifériák esetében ezt mindenféle extra funkciók követik, a bútoripar viszont más tészta, egy csúcskategóriás irodai szék tulajdonképpen mindent tud, amit egy g-betűs csoda. Az irodai székek piaca telített, gyakorlatilag minden nagyobb, hazánkban is elérhető bútoráruházban találunk belőlük pár tucatot. A tipikus „főnöki szék" áránál a határ a csillagos ég, külsejük azonban általában elegáns, mondhatni egyszerű, közel sem olyan extravagáns, mint egy gamer egér vagy billentyűzet. A gamer székek ezzel szemben úgy néznek ki, mintha mindegyiket egy versenyautó pilótafülkéjéből szalajtották volna. Mindent az extravagáns színek, vonalak, anyagok uralnak, elérve, hogy a bútor láttán mindenki szemöldöke a homloka közepére szaladjon. Ha tehát nagyon sarkosan akarok fogalmazni, azt mondom, hogy a gamer szék nem több egy nagyon felszerelt és ergonomikus irodai széknél, csak épp vadabbul fest annál.

Ez persze egyáltalán nem jelenti azt, hogy a gamer székeket hangzatos csalásként kell elkönyvelnünk, hiszen ettől még a bevezetőben említettek mind igazak. A játékosok néha még egy irodai dolgozónál is többet ülnek egy helyen, ráadásul gyakran este, munka vagy iskola után huppannak a gép elé, azaz fizikailag fáradtak, kimerültek, csak egy kis kikapcsolódásra vágynak. Ehhez azonban nem elég egy jó játék, a testüknek is pihennie kell, azaz olyan székre van szükség, amely megfelelően tartja az izmokat, a nyakat, a gerincet, a karokat – összefoglalva ergonomikus. Ez tehát a gamer székek célja: az egészséges élethez elengedhetetlen kényelem biztosítása. Hogy most valakinek nem elég egy százezres irodai bőrfotel, helyette inkább egy színes-szagos gamer széket vesz ugyanennyiért, már egyéni preferencia és ízlés kérdése. A lényeg, hogy mind a kettővel jól járhat.

KELETI KÉNYELEM

Az, hogy mikor nevezünk egy széket ergonomikusnak, nem absztrakt fogalom. Pontosan meghatározzák, mi minden kell ahhoz, hogy az átlag felhasználó egészségesen

A TESZTELT GAMER SZÉKEK ADATAI

Szék neve:	noblechairs EPIC Series Gaming Chair	Vertagear SL2000	Nitro Concepts C80 Motion Gaming Chair
Magasság állítható?	igen (49,5 - 59,5 cm)	igen (40,7 - 59,7 cm)	igen (44 - 51 cm)
Háttámlája dönthető?	igen (90 - 135 fok)	Igen (90-170 fok)	nem
Hintázik?	igen (max 11 fok)	igen (nincs adat)	igen (max 15 fok)
Kartámasz	állítható magasság és pozíció	állítható magasság	nem állítható
Terhelhetőség	120 Kg	155 Kg	120 Kg
Kárpit	műbőr (kérhető bőrből is, felárért)	műbőr	műbőr
Kerekek	acél	alumínium	acél
Extra	2 db párna (derék és fej)	1 db párna (fej)	nincs
Ár:	339 eurótól (kb. 107 ezer Ft)	249 euró (kb. 78 ezer Ft)	169,9 euró (kb. 54 ezer Ft)

üljön. Az ergonomikus szék magassága állítható, háttámlája dönthető, kartámaszai emelhetők. A legegészségesebb póz az, amikor a talajtól 40-50 centiméter magasan ülünk, talpunk a földön, ülepünk párhuzamos a talajjal, hátunk szintén egyenes (nem mi tartjuk, hanem a szék támlája), karunk pedig ugyancsak 90 fokot zár be a kartámaszon. Ebben az esetben teljesen egyenesen ülünk, a perifériák pedig olyan távolságban vannak tőlünk, hogy még pont elérjük azokat.

Jól hangzik? Persze, már amennyiben az Excel előtt akarunk meghalni. Azonban egy játékos számára az is fontos, hogy elterpeszkedhessen a székben, ehhez pedig kiemelkedő rugalmasság, a háttámla széles szögű dönthetősége, és kényelmes, puha borítás a szükséges. És bár elméletileg egyenes háttal, derékszögben ülve kerülhetők el leginkább a hátpanaszok, fontos figyelembe venni, hogy az emberek, különösen a játékosok, gyakran mozognak, ficeregnek a székükben (ha látnátok, Chris mit le nem művel egy-egy vesztes Dota 2 meccs után!). Ezért aztán az is elengedhetetlen egy jó gamer szék esetében, hogy többféle ülésmódot támogasson, könnyű legyen belőle felállni, mi több, hintázzon is kicsit, mert ezzel is megmozgathatók az elgémberedett végtagok. És hogy milyen a teljesen ergonomikus környezet? Elárulom, hogy nem csak egy székből áll, hanem fejlett irodai asztalból (állítható magasság, dönthető munkalap stb.), kellően szellős térből, kézre eső billentyűzetből és egérből – szóval nagyjából mindenből. Mi azonban most csak a székekre koncentrálunk, azok közül is arra a három, különböző árkategóriájú példányra, amelyeket a Caseking a rendelkezésünkre bocsátott – innét is köszönet értük.

KÖZÖS ÜLÉS

Haladjunk ár szerint növekvő sorrendben, hisz a legtöbben úgyis arra vagytok kíváncsiak, mit tud a legmegfizethetőbb, általunk kipróbált típus. Ez a Nitro Concepts C80 Motion Gaming Chair, amelyet idehaza mindössze 50 ezer forintért el lehet hozni. Egy mondhatni klasszikus külsejű műbőr székről beszélünk, 44 és 51 centi között állítható magassággal, 120 kilogrammos súlylimittel, minden fent említett ergonomikus beállítással – a pontos értékeket lásd a mellékelt táblázatban. A műanyag külső fém alkatrészeket takar, a strapabírásra nem lehet panasz, még a kerekeket is acélból készítették, hogy véletlenül se törjenek el. Hátránya a széknek, hogy ergonómiai szempontból csak a szükséges minimumot tudja: a magasság ugyan állítható, illetve a kartámasz szöge is módosítható, de a háttámla szöge fix, legfeljebb hintázni lehet a C80-assal. Bár alapesetben ez rendben van, azért sok-sok benne töltött óra után okozhat hátfájdalmat, még akkor is, ha a szék belső felületét igyekeztek minél többféle testfelépítésre optimalizálni. Ennyi pénzért persze nem szabad többet várni – a sima irodai székek közül sem tud mindent egy „olcsó", 40-50 ezres modell. Cserébe a C80 nagyon jól néz ki, sötét műbőr kárpitja pedig nem izzasztja az embert, akkor sem, ha sokáig nem áll fel belőle. Ez a tesztelés idején tomboló kánikulában nagyon jól jött, értékeltük, hogy nem lesz csupa víz az amúgy kifejezetten szép bútordarab. Ezt a modellt elsősorban azoknak az olvasóinknak ajánljuk, akik legfeljebb napi 3-4 órát töltenek a gép előtt, azaz nem streamelnek naphosszat. És hogy mire a többes szám? Természetesen a PC Guru összes szerkesztője kipróbálta az ülőalkalmatosságokat, innentől tehát egyfajta konszenzust olvashattok a véleményünkről.

VERSENYRE FEL!

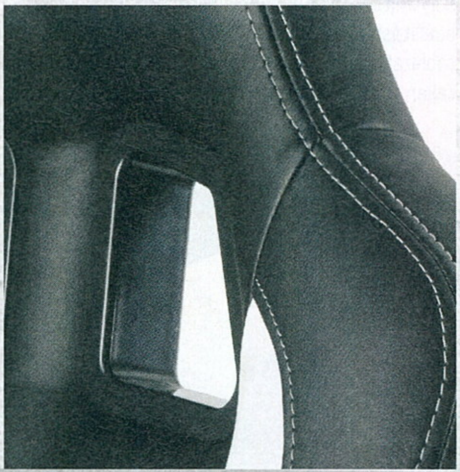
Eggyel feljebb lépve már a Vertagear Racing Series S-Line SL2000 gaming szék található, ez cirka 80 ezer forintba kerül – igen, az árából majdnem két C80-as is kijönne, nem csoda hát, hogy emeltünk az elvárásainkon. Ezt a széket jórészt Chris használta, ő pedig kissé testes, így nagyon zavarta, hogy a versenyautókéhoz hasonló kagylóülés háttámlájának pereme nyomta az oldalát. És igen: a Vertagear Racing Series a nevéhez méltón autóversenyes

A TESZTELT GAMER SZÉKEK DIMENZIÓI

Nemcsak az adott szék ergonómiája és ára, hanem a helyigénye is fontos szempont lehet a vásárláskor. A tesztelt székek egytől-egyig nagy szabad helyet igényelnek, de azért vannak eltérések közöttük, hiszen ahány ház, annyi szabad terület a gép előtt.

játékokra lett kitalálva, úgy is néz ki, mint egy raliautó vezetőülése. Csakhogy a kerekei nem rögzíthetők, gurul össze vissza, ami egy pedálrendszer használatát például eléggé megnehezíti, mert a pedálok nyomkodásával simán ellökhetjük magunkat a helyünkről. Van a gyártónak olyan széke, amely rögzíthető kerekeket kapott, de az még többe kerül, holott ennyi pénzért már alap elvárás, hogy teljesen felszerelt széket hozhassuk haza.

Ami az ergonómiát illeti, nos, azzal viszont minden rendben van. A kartámasz magassága állítható, csakúgy, mint a háttámla szöge, és természetesen lehet benne hintázni is. A borítás ebben az esetben is jó minőségű műbőr, igaz, a kagylóülés testre simuló formája miatt már izzasztó lehet a nagy melegben. A maximális terhelhetősége 150 kilogramm felett van, bár a formavilága miatt egy testesebb játékosnak okozhat kellemetlenségeket a szék. Jár hozzá egyébként egy műbőr párna is, az viszont nagyon magasra kerül, így ha valaki nincs meg minimum 170 centi magas, akkor jó eséllyel csak a feje búbját fogja elérni. Ami az alkatrészeket illeti, szintén fémből vannak, ennyi pénzért azonban ez a minimum. Csalódottságra ad okot viszont, hogy a kerekek alumínium bázisúak, nem acélból vannak, így még az is lehetséges, hogy kevésbé tartósak a C80-aséinál, nagyobb terhelhetőség ide vagy oda. Ami a külsőt illeti, nos... látványosnak látványos, már-már túlságosan is extravagáns, a nálunk járt három székből a Vertageare volt a legmeghökkentőbb. Mi egy fehér széket kaptunk a teszthez, de ezt senkinek sem ajánljuk: jól mutat ugyan egy szintén fehér alapú konfiguráció mellett, de sajnos könnyen koszolódik, pár nap után már látszott rajta, hol ér hozzá a felhasználó öve, a kisebb ételfoltokról és kólanyomokról nem beszélve. Persze, jogosan mondhatjátok erre, hogy hé, ha már veszel valamit 80 ezer forintért vigyázz is rá – csakhogy ez



egy bútordarab, aminek bírnia kell a strapát, főleg a gamerek körében, akik azért erősen rázzák, nyúzzák, koszolják egy-egy raid vagy meccs során. Száz szónak is egy a vége, a Vertagear székét nem ajánljuk. Ha már ennyi pénzt akarok székre költeni, akkor...

A KIRÁLY

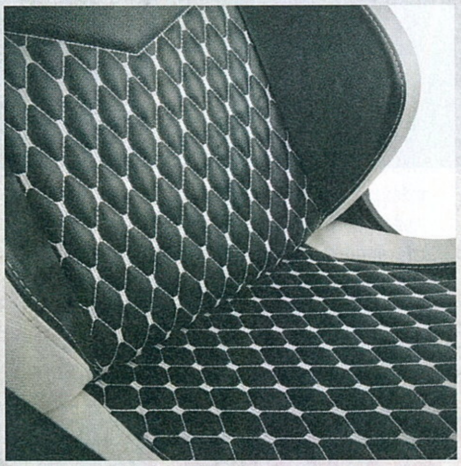
... van itt egy noblechairs EPIC Series Gaming Chair, ami cirka 107 ezer forintba kerül. Ez végső soron „csak" 27 ezerrel több, mint amit a Vertagearért kérnek, annál azonban sokkal-sokkal jobban teljesít, nem véletlen, hogy a Caseking is zászlóshajójaként tekint rá. Ez a monstrum maga a formába öntött ergonómia. Háttámlája dönthető, hintázni is lehet vele, állítható a magassága, valamint a kartámaszt is megemelhetjük, és asztalhoz való közelsége is testre szabható. Utóbbi annyit tesz, hogy a támaszték felülete egy sínen csúsztatható, így akár a hosszabb alkarú felhasználók is kényelmesen elterpeszkedhetnek rajta. És ha már terpeszkedés: ez az ülés is kagylót formál, de korántsem simul annyira a testre, mint a Vertagear széke. Viszont szélesebb annál, illetve jobban elosztja a terhelést a hátón, így hosszú távon is kényelmes – azaz, bár több mint kétszer annyiba kerül, mint a C80, cserébe egész nap el lehet ücsörögni benne, streamereknek és youtubereknek is

jó beruházás lehet. Kerekei acélból vannak, és bár ez is gurul, jóval nagyobb erőt kell kifejteni az elmozdításához, mint a másik két szék esetében. Ha pedig már az anyagminőségnél tartunk: itt is műbőrborítással van dolgunk, ez azonban izzaszt, mivel nem csiszolt, hanem velúrhatású műanyag. Ezért aztán tökéletesnek nem lehet nevezni ezt a széket sem, amennyiben viszont sok pénzt költenétek egy olyan ülő alkalmatosságra, ami nemcsak szép, de kényelmes is, nem tudunk jobb alternatívát.

HOSSZAS HASZNÁLATOT KÖVETŐEN AZÉRT ÉREZNI EGY SZUPERKÉNYELMES GAMER SZÉK ELŐNYÉT, DE EZEK A JÁTÉKSZEREK SAJNOS NAGYON DRÁGÁK.

MAGAD, URAM, HA SZOLGÁD NINCS

Egy dologról még nem beszéltünk, ez pedig az összeszerelhetőség. Tudniillik mindhárom szék darabokban érkezik, a felhasználóknak kell összelegózni azokat. Mielőtt elmenne a kedvetek az egésztől, elárulom, hogy nagyon egyszerű feladatról van szó, amit ráadásul kiváló felhasználói dokumentum magyaráz el, lépésről lépésre ábrákkal. A Nitrót és a NobleChairst jómagam, a Vertageart pedig Chris szerelte össze – egyikkel sem volt semmi gond, a szükséges csavarok és imbuszkulcsok benne voltak a dobozban. Látszik, hogy mérnökök olyan felhasználóknak tervezték ezeket a bútorokat, akik valószínűleg mihamarabb szeretnének beléjük huppanni, hogy aztán soha többet ne kelljen szétszedniük, szerelniük az ülőalkalmatosságokat.



És hogy milyen érzés tartósan, hosszasan használni egy gamer széket? Felejthető, méghozzá a szó legpozitívabb értelmében. Hiszen egy jó széket egy idő után észre sem vesz az ember, magától értetődővé, természetessé válik, ahogy együtt mozdul vele, feláll, visszaül, ide-oda gurul és hajlik. Játék közben meg aztán végképp cél, hogy elfeledkezzünk a környezetünkről: minél kényelmesebb a szék, annál immerzívebbé válik a játék. Összefoglalva tehát igenis érdemes megvásárolni egy ilyen kiegészítőt – már ha tényleg annyit játszotok, hogy egy mezei irodai változat nem elég, esetleg villogni akartok a haverok előtt. Ugyanakkor az is kiderült a tesztből, hogy annyit még mi, gurusok sem játszunk, hogy egy ilyen szék elengedhetetlenné váljon a számunkra. Persze, jó érzés kényelmesen ücsörögni benne, de jómagam speciel nem látom, hogy ez valaha is esszenciális részévé válna a gamer életérzésnek. Az ergonómiáról mindenesetre hajlamosak elfeledkezni az emberek, és ha legalább egy szuperlátványos szék ráveszi őket arra, hogy vigyázzanak a saját gerincükre, akkor már nem hódít hiába ez a trend.

A TÍZMILLIÓS GAMER SZÉK

A gamer székek egy egészen más dimenzióját képviselik az úgynevezett dashboard- és kockpit-összeállítások. Ezek a komplett szerkezetek nemcsak egy szuper ülőalkalmatosságot foglalnak magukba, hanem egyéb perifériákat, sőt akár komplett PC-ket is, és még arra is képesek, hogy szimulálják a játékban látott mozgást – például össze-vissza rázzák a játékost a DiRT Rally alatt. Magyarországon viszonylag kevés ilyen széket kapni, a kanadai Modern Work Environment Lab termékei azonban ezek közé tartoznak. A képen a 2012-ben bevezetett Emperor 200 látható, aminek három monitor is a része, és mindössze 12 millió forintba kerül. Már ha nem akarunk rögtön többet, hogy a haveroknak is legyen miben ülniük, ugye...

SPEEDLINK ULTOR

[ÍRTA CHOCHO]

A mechanikus billentyűzetek nem véletlenül örvendenek nagy népszerűségnek, különösen gamer körökben, hiszen amikor az ember virtuális létét veszélyeztető helyzetről van szó, nagyon nem mindegy, hogy a WASD és egyéb makrók mennyire reagálnak gyorsan és megbízhatóan az ujjbegyek sebes lecsapására. Na, meg aztán ezek az eszközök tartósabbak a membrános, elméletileg fejlettebb klaviatúráknál, elvégre minden gomb alatt egyéni kis kapcsoló rejtezik, elnyelve így minden leütés feleslegesen nagy energiáját (főleg MOBA-k alatt, nem igaz, Chris?)

Ez a piac kissé telített is mostanában, egyre több gyártó ugrik fejest a mechanikus billentyűzetek tengerébe, és így tett a Speedlink is, ami nem elsősorban drága és prémium, hanem inkább megfizethető, de megbízható termékeiről híres.

A gyártó Ultor névre keresztelt billentyűzete mindent tud, amit a nagyok: LED-bevilágítás, programozható gombok, 64 kb-os belső tárhely, valamint öt előre telepített, játékosoknak tervezett profil várja a periféria megvásárlóit. Maga a billentyűzet a szokásos, Speedlinkre jellemző színekben, pirosban és feketében pompázik, gombjai műanyagja mellett alapja alumíniumból készült. Súlyra és „érzésre" rendben van a termék, általában kellemes írni rajta, de persze senki sem emiatt nézi ki magának a boltban, és a gyártó sem a magamfajta grafománok miatt dobta piacra.

Nem kérem, itt a cél a játékélmény növelése, ezt pedig csak abban az esetben képes elérni, ha a vásárló figyelembe veszi a termék kompakt méreteit. Az Ultort ugyanis nem elsősorban otthoni használatra szánták, hanem utazáshoz, amikor mondjuk a gamer noti klaviatúrája mellé elkélne még egy jobb, erősebb, strapabíróbb periféria is. Ennek köszönhető többek között, hogy az Ultoron nincs numerikus pad, ami teszem azt munkához sokaknak elengedhetetlen. És hogy ez negatívum-e? Nem igazán, főleg hogy nagyon sok, teljes méretű alternatíva található odakint. Az Ultor hozza az elvárható szintet, ha egy minőségi és megfizethető mechanikus billentyűzetet keresel, érdemes elgondolkodni a megvásárlásán.

Eszköz: **mechanikus billentyűzet**
Info: **www.speedlink.com**
Ár: **kb. 39 000 Ft**

PRO	KONTRA
– jól néz ki – erős és kényelmes	– túl kicsi

CHIP Magazin

Ha szeretnél egy igazán **gyors** és **biztonságos** PC-t

Minden hónapban:

- A legújabb trendek és technológiák: járj a többiek előtt!
- Tippek és trükkök: így hozd ki a legtöbbet a PC-dből!
- Független tesztek + friss toplisták a legjobb vételekkel
- 3 szuper biztonsági csomag – megvédjük az eszközeidet
- Zseniális mobilappok Androidra és iOS-re

ÚJABB RAZER EGÉR MOBÁSOKNAK

RAZER NAGA HEX V2

PC GURU AJÁNLOTT

[ÍRTA CHRIS] **A konkrét játékokhoz vagy játékstílusokhoz tervezett eszközökkel az a baj, hogy nagyon nehéz meggyőzni a felhasználókat arról, hogy nekik azokra szükségük van. Ki akarna mindent elölről megtanulni azért, mert egy hardvergyártó azt mondja neki, hogy ettől vagy attól a kütyütől jobban megy majd a játék? Na, ugye!**

Sok érdekes, célzottan a játékosoknak szánt terméket teszteltünk már, kezdve a legkülönlegesebb fejhallgatóktól a kifejezetten gamereknek szánt egereken át a gamer székekig. Gamer billentyűzet, gamer egérpad, gamer hangszóró – kicsit kezd már mindenkinek elege lennie a gamer jelzőből, most pedig itt a kifejezetten mobásoknak szánt egér is, ami higgyétek el, csak elsőnek hangzik furcsának és feleslegesnek.

HÉT EXTRA GOMB, DE HEX A NEVE

A Naga Hex v2 a Naga család (most már 3 darabnál járunk, úgyhogy nevezhetjük családnak) legújabb modellje. Ahogy a termék neve végén látható számozás is jelzi, a Hex v2 a mobásoknak szánt előd jobb, továbbfejlesztett verziója, aminek tervezésekor már szem előtt tartották elődjének hibáit és erősségeit. A Hex v2 a Razer Chroma rendszerére épül. Ez azt jelenti, hogy hasonló ledes világítást kapott, mint a közelmúltban megjelent összes Razer-termék, amire ezúttal nem lehet egyetlen panaszos szavunk sem. A ledek gyönyörűen megfestik az egeret, ezek színét a Razer Synapse szoftverén keresztül konfigurálhatjuk, ahol még olyan beállításokat is elvégezhetünk, mint hogy mikor világítson az egér (gomblenyomáskor vagy folyamatosan), illetve konfigurálhatjuk a felül lévő 9 gomb (!) mindegyikét. Külsőleg természetesen ezúttal is impozáns, megnyerő eszközről beszélhetünk, tapintása kényelmes, felülete pedig akkor sem csúszik, ha percenként fél liter vizet izzadunk ki magunkból egy izgalmas LoL-mérkőzés alkalmával. Az anyagminőségen pedig most nem spórolt a gyártó, csupán arra érdemes figyelni, hogy zsíros kézzel ne fogdossuk össze az egeret, mert a matt felületen ez nagyon könnyen szemet szúr. A Naga Hex v2 különlegessége az oldalán elhelyezkedő 7-gombos, körszerűen elhelyezett panel. Ennek közepén egy bordázott ujjtámasz kapott helyet, itt pihentethetjük a hüvelykujjunkat, eköré lettek elhelyezve ezek a „mobás" gombok. Ez lényegében 7 számozott és programozható kapcsolót jelent, amelyeket a Synapse-on keresztül szabhatunk teljesen egyedire. Szerencsére a tervezők gondoltak a kényelmesebb felhasználókra is, így nem feltétlen kell babrálni ezeknek a gomboknak a programozásával: a gyártó weboldaláról letölthetünk 3-3 előre konfigurált beállítást a League of Legendshöz és a Dota 2-höz. De természetesen erre a hét gombra mi magunk is felprogramozhatunk gyakran használt utasításokat, képességeket vagy ritkábban használt parancsokat, melyeket esetenként nehezen, vagy kicsit lassabban érünk el a bal kezünkkel. Bármennyire is úgy hangzik, hogy nekünk, mobásoknak erre semmi szükségünk nincs, higgyétek el, a rendszer kifejezetten jól használható, és jól működik! Még ha el is tekintünk a reklámmaszlagtól, miszerint ennyivel vagy annyival gyorsul a reakcióidő a játékokban, ha ezeket a gombokat használjuk, pár óra gyakorlás után akkor is feltűnik a számunkra, hogy bizony igenis kényelmes és hasznos kiegészítő elemekről beszélünk. De technikai specifikációk terén sincs miért szégyenkezni a gyártónak. A Naga Hex v2 ugyanis egy rendkívül érzékeny, 16 000 DPI-s, 5G-s lézerszenzorral ellátott rágcsáló, ami akkor is megmozdítja az egérmutatót, ha csak felé nézünk.

AJÁNLOTT?

A Naga Hex v2 tehát talán az egyetlen olyan Razer-egér, amire bátran adunk ajánlott plecsnit. Abban az esetben, ha kifejezetten stratégiai játékokhoz, vagy mobákhoz keresel egeret, fontold meg a vásárlását, ugyanis jól jársz vele. És jelen esetben nem csak a hét extra gomb, de az ár miatt sincs okunk panaszkodni, a v2 ugyanis közel 20 ezer forintért kapható, ami rendkívül baráti az ilyen felső-középkategóriás egerek közt (ezek általában 100 euróról, azaz több mint 30 ezer forintról indulnak). Ezenkívül, ha összevetjük a Hex v2-t a konkurencia mobás egereivel (a Corsair Scimitarral vagy a Logitech G600-zal), akkor azt látjuk, hogy nemcsak árban, de érzékenységben is jobb eszközről beszélünk. Szóval pentakillre és rampage-re fel!

Eszköz: **Egér**
Info: **www.razerzone.com**
Ár: kb. **20 000 Ft**

PRO	KONTRA
– Kiváló anyagminőség – Jó ár-érték arány – Használható a hét extra gomb	– Nincs belső memóriája

RADEON RX 480 VERSUS GEFORCE GTX 1060 – FIGHT!

[ÍRTA MR. TORGUE]

Az előző számban pont lecsúsztunk az RX 480-ról, de mivel az Nvidia gyorsan reagált az új kártya megjelenésére, így cserébe egyből összeeresztettük a nagy riválisokat. Papíron mindkét kártya nagyon impozáns, már csak az a kérdés: mire képesek élesben? Nos, itt szállítjuk a választ!

Az RX 480 június legvégén lépett porondra, elsőként az AMD újgenerációs megoldásai közül. A Polaris 10-es GPU-ra épülő kártya a Graphics Core Next architektúra negyedik generációjára épül, és immár 14nm-es gyártástechnológiával készül a GlobalFoundries gyáraiban, a piacot elnézve nem elég gyors tempóban, mert már a megjelenés napján hiánycikké vált. A vörös csapat mérnökei nem pihentek az utóbbi években, a GCN rengeteg ponton kapott némi polírozást. Fejlődött például a geometriáért felelős motor, ami immár még jobban szűri a felesleges háromszögeket, és a shader mag hatékonysága is növekedett, hála az optimalizációknak. Az AMD szerint csak emiatt, a legjobb esetben akár 15 százalékos sebességnövekedésre lehet számítani azonos órajelen. Támogatottá vált a 16 bites számformátumok használata is (lebegőpontos és egész formában egyaránt), így az olyan alkalmazásoknál, amik beérik alacsonyabb pontossággal, megduplázódhat a kártya sebessége. Ezek persze nem a játékok lesznek, azok általában csak mobil környezetben használnak kisebb pontosságot. Az R9 285-tel érkezett színtömörítési eljárás is fejlődött, így az RX 480 jobban spórol a memória-sávszélességgel, mint elődei, és ebben a sebességkategóriában is beéri 256 bites adatbusszal. A TrueAudio megváltozott, immár TrueAudio Nextnek hívják, és nem dedikált extra hardvert használ, a számítások inkább a shader magon fognak futni, kritikus időbeli besorolással, hogy érzékelhetetlen legyen a késleltetés mértéke. Az AMD továbbá egy régi lemaradását is ledolgozta végre, és frissítette a videó kimenetek kezelését, valamint a hardveres videolejátszással/-felvétellel foglalkozó UVD motort. Az újgenerációs kártyákon már HDMI 2.0b és DisplayPort 1.4-es kimenetek lesznek, amik jelenleg a legfejlettebb elérhető szabványok (sőt a DisplayPort 1.4 annyira friss, hogy hivatalosan még nem is validálható), és támogatják a HDR-es videojelek küldését is, ez a jövőben nagyon fontos lehet. Az UVD motor pedig szimplán kezel minden formátumot, ami manapság érdekes lehet. A H.265-ös videók meg se kottyannak neki, még 10 bites színcsatornák mellett sem, és akár 4K-s, 60fps-es videókkal is megbirkózik. A streamereknek jó hír, hogy egyre több szoftver képes használni a Radeonokat (Gaming Evolved, Open Broadcaster, Playst.TV stb.) és kétmenetes kódolásra is képes az RX

ELJÖTT A FELSŐ-KÖZÉPKATEGÓRIÁS KÁRTYÁK ÖSSZECSAPÁSÁNAK IDEJE. VAJON AZ AMD-NEK SIKERÜL BEVINNIE AZT A RÉG ÁHÍTOTT MAFLÁST?

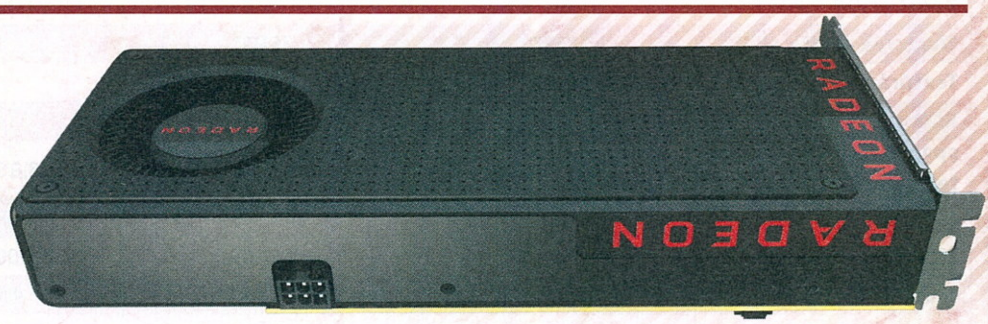
A GTX 1060 EGYKE LETT

Érdekes módon az Nvidia úgy döntött, az új kártyája nem fogja támogatni az SLI-t, tehát alapból nem képes többedmagával összedolgozni. Ennek köszönhető, hogy egyik gyártó kártyáján sem látni SLI csatlakozókat a nyomtatott áramköri lap tetején. Bár elsőre tényleg fura lehet a döntés, valójában lehet értelme a spórolásnak, ha a jövőbe tekintünk. DirectX 11 alatt ugyanis így megfosztanak minket a többkártyás felállásoktól, de DirectX 12 alatt már a játék programozóin múlik, hány kártyát kezelnek. Az első tesztek szerint egy Ashes of the Singularityben például simán hozza két GTX 1060-as a GTX 1080-as teljesítményét (és ez az a játék, amiben nagyon jól megfér egymás mellett egy Radeon és egy GeForce). Jelenleg viszont nagyon kevés a DX12-es cím, és még kevesebb, ami támogatja a többkártyás üzemmódot, így akik a jövőben beraknának még egy kártyát a gépükbe, jobban járhatnak az RX 480-nal, az ugyanis DirectX 11 alatt is képes akár három ikertestvérével is együtt dolgozni.

FOGYASZTÁSPARA AZ RX 480-NÁL

Az utóbbi hetekben elég sok, néha egymásnak ellentmondó információ bukkant fel a neten arról, hogy az RX 480 nem fér bele a 150 wattos TDP keretébe, így esetleg jobban terheli az alaplapot, mint kéne, nagyon szélsőséges esetben pedig akár tönkre is teheti azt. Nos, az tény, hogy már a hivatalos adatok szerint is a határon lavírozik a kártya, és talán egyszerűbb lett volna egy 8 tűs tápcsatlakozóval rajthoz állítani, de azért messze nem olyan vészes a helyzet, mint azt néhány szenzációhajhász oldal lefesti. Amennyiben nem *Gǒu pí!* márkás tápegységünk van *Liè zhì* de alaplappal, valószínűleg nem kell aggódnunk. Ha mégis atombiztosra akarunk menni, az új driverekbe bekerült a játékoknál a globális beállítások közé egy „Kompatibilitás mód" kapcsoló, amivel elérhetjük, hogy a kártya mindenképp tartsa be a TDP keretet. Mi a legtöbbször így is hibahatáron belüli teljesítménycsökkenést mértünk csak, szóval nem ettől fog szaggatni a Crysis, az egyedi kártyák pedig már alapból erősebb tápellátással érkeznek majd.

480, ami főleg a részletgazdag képeken jár majd jól látható minőségnövekedéssel. Végül, de nem utolsó sorban, fejlődött a gyári tuningszoftver is. Az OverDrive helyét ezeknél a kártyáknál átveszi a WattMan, ami a feszültségektől kezdve a célhőmérsékleten át az órajelekig mindent enged szabályozni, tehát teljesen feleslegessé teszi a külső programok használatát.

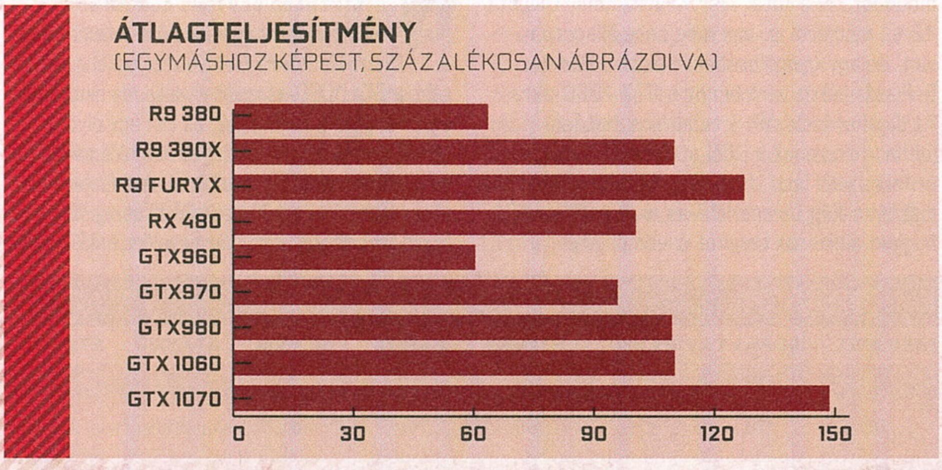


Az RX 480 kétféle kiszerelésben kapható, legalábbis elvileg: 4 és 8GB-os példányoknak kéne ülniük a boltok polcain. Azért elvileg, mert eddig csak 8GB-os példányokat láttunk, és abból sem sokat, pedig valószínűleg rengetegen lecsapnának egy-egy 4GB-osra is. Az ajánlott fogyasztói ára ugyanis 200 dollár a 4GB-osnak, és 240 a 8GB-osnak (itthon ez az első héten 95-100 ezer forintot jelentett, hosszú távon meglátjuk, mire áll be az ára).

FOGYÓKÚRÁS PASCAL

A GTX 1060 esetében csak a specifikáció újdonság, a Pascal architektúrát már bemutattuk az előző számokban (részletekért tessék fellapozni a PC Guru 2016/06-os és 07-es számait!). A GP106-os GPU-nál a shader magot lefelezték a nagytestvér GP104-hez képest, így ha minden része aktív, 1280 shadert foghat munkára. A brutálisan magas órajelek viszont maradtak, szóval annyira nem kell félteni a kártyát. A memória adatbuszát szerencsére nem felezték meg, 192 bites lett, így az ehhez passzoló 6GB-tal lehet jelenleg megvásárolni a kártyát. Anno voltak pletykák 3GB-os példányokról, de lehet, hogy azóta az Nvidia belátta, hogy ezen a teljesítményszinten már kevés ez a memória mennyiség.

A kártya árát 250 dollárra lőtte be a cég, tehát pár ezer forinttal drágább, mint a 8 gigás RX 480, a 4 gigáshoz képest pedig már 25 százalékos a felár. A kártya TDP-je 120 wattos, pont, mint a GTX960-asé, ami viszont csak névben az elődje, az ugyanis nem 100 ezer forint környékéről indult. Ha így nézzük, inkább a GTX970-eshez érdemes hasonlítgatni az újdonságot (bár ehhez van némi köze az aktuális árfolyamoknak is). Van ebből is referencia változat Founder's Edition néven, de csak az Nvidiától lehet rendelni, ráadásul 300 dolláros áron, szóval nem jósolunk neki nagy jövőt.



HÁZON BELÜLI MÉRKŐZÉS

Mind a két tesztkártyánk az MSI istállójából érkezett, a Radeonból egy referencia példány járt nálunk, míg a GTX 1060-asból egy Gaming X sorozatú került a gépbe. Az esélyegyenlőség jegyében utóbbit a teszt idejére visszavettük referencia órajelekre, mert nem lett volna fair egy túlhajtott GeForce-ot versenyeztetni egy alap órajeleken ketyegő RX 480-assal.

Mindkét kártya elég halk volt, de a GTX 1060-as győzött a hőmérséklet és a hangerő frontján. Ez mondjuk nem csoda, a Twin Frozr hűtő sokkal erősebb, mint a gyári megoldások. Kicsit túlzásnak is tűnt a 120 wattos kártyán, de legalább biztosak lehetünk benne, hogy a legnagyobb nyári kánikulában sem fog leégni a grafikusvezérlőnk. Nemrég egyébként az MSI bejelentette, hogy valamikor augusztusban az RX 480-asból is érkezik majd Gaming szériás példány, és a többi gyártó is készül a saját megoldásaival, így hamarosan lesznek egyedi kártyák is, gyári tuninggal.

IZZANAK AZOK A SHADEREK!

Természetesen mindkét kártyának elkezdtük feszegetni a határait, és túlhajtani őket. Legnagyobb meglepetésünkre a felhasznált memóriák a Radeonon és a GeForce-on is bírták a 9GHz-es tempót, bár sok gyorsulás ezzel nem járt, a legtöbb esetben beérik a kártyák a gyárilag kapott memória-sávszélességükkel. A GTX 1060 már az MSI-től kapott néhány százalékos gyári tuningot, amire még sikerült rádobni pár százalékot, így végül a maximális órajel, amit játékok alatt láttunk, megközelítette a 2100MHz-et, pont, mint a nagyobb kártyáknál. Úgy látszik ez lesz a Pascal láthatatlan fala. Az RX 480-nál már kicsit trükkösebb a túlhajtás. Bár GPU órajelben csak ~1350MHz-ig jutottunk, ez valójában 14%-os sebességnövekedést eredményezett. Az a helyzet ugyanis, hogy alapbeállításokon a kártya, hogy tartani tudja magát a TDP keretéhez, folyamatosan játszik az órajelével, szinte sosem éri el a maximális 1266MHz-et. A TDP keret megemelése tehát már önmagában is jótékonyan hat a sebességre, mert elkezd tőle maximális órajelen menni a kártya, és erre jön még rá az órajel emelésünk. Összességében nézve mindez azt jelenti, hogy a két kártyának nagyon hasonló a tuningpotenciálja.

SPECIFIKÁCIÓK

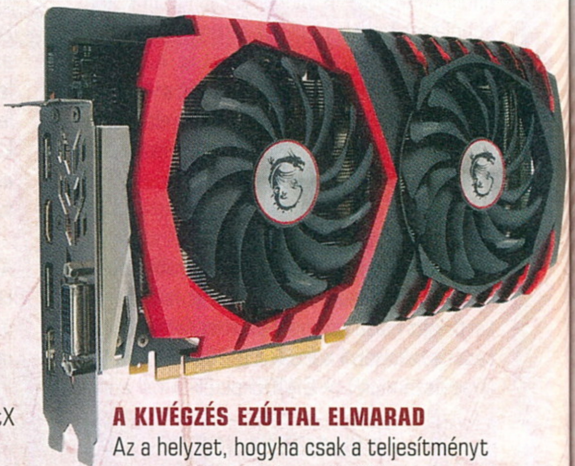
	R9 380	R9 390X	R9 Fury X	RX 480
GPU kódja	Antigua (Tonga)	Grenada (Hawaii)	Fiji XT	Polaris 10
Architektúra	Harmadik generációs GCN	Második generációs GCN	Harmadik generációs GCN	Negyedik generációs GCN
Gyártástech.	28nm	28nm	28nm	14nm
Tranzisztorok	5 milliárd	6,2 milliárd	8,9 milliárd	5,7 milliárd
Mag mérete	359 mm^2	438 mm^2	596 mm^2	232 mm^2
GPU órajele	970MHz	1050MHz	1050MHz	1120MHz
Boost órajel	-	-	-	1266MHz
Shaderek száma	1792	2816	4096	2304
Textúrázó egységek	112	176	256	144
ROP egységek	32	64	64	32
FP32 számítási teljesítmény	3,48 TFLOP/s	5,91 TFLOP/s	8,6 TFLOP/s	5,83 TFLOP/s
Memória típusa	GDDR5	GDDR5	HBM	GDDR5
Effektív mem órajel	5700MHz	6000MHz	1000MHz	7000/8000GHz
Memória mérete	2048/4096MB	8192MB	4096MB	4096/8192MB
Memória interfész	256bit	512bit	4096bit	256bit
Memória sávszélesség	182,4GB/s	384GB/s	512GB/s	224/256GB/s
TDP	190W	275W	275W	150W

INDULJON A BANZÁJ!

Kilenc kártyát küldtünk egymásnak, de ezúttal csak két felbontáson, mert hamar beláttuk, hogy ebben a teljesítménykategóriában a 4K már elég kompromisszumos tud lenni, a PC Gaming Master Race suliban pedig azt tanították nekünk, hogy az Ultra alatt nincsenek beállítások. Szerencsére azért a nem túl hardverigényes játékok még elmennek ilyen felbontáson is (egy Overwatch például egész jól fut, az Alien: Isolation is elmegy maxon, és egy WoW sem okoz gondot), de a Witcher 3 beállításait már szépen meg kell nyesni, ha nem képregényt akarunk nézni.

A tíz tesztjátékból felbontástól függetlenül csak kettőben szerepelt jobban a Radeon, mint a GeForce, ezek a Hitman és érdekes módon a Batman. Előbbi nem túl nagy meglepetés, már eddig is láttuk, hogy a játék DirectX 12-es motorja nagyon fekszik a Radeonoknak, brutálisan gyorsak benne, a Batman viszont akkora Nvidia logóval érkezik, hogy még a Batmobillal sem lehet átugratni felette, mégis, a Radeonok érzik jól magukat alatta.

Volt még két döntetlen a meccsben, a maradék hat esetben a GTX 1060 nyert. A Doom Vulcan API-s változatát sajnos nem tudtunk bevenni a tesztbe, mert mire megérkezett a szükséges patch a játékhoz, már nem volt nálunk az RX 480, de utánanéztünk, és az új API-val óriásit gyorsult az említett VGA, könnyen leiskolázta az ellenfelét. Hasonló mondható el a Total War: Warhammer DirectX 12-es módjáról is, ami még béta állapotban van, de egy gyors próbakör alatt a Radeon 6-7 százalékot vert benne a GTX 1060-asra. Az újgenerációs API-k tehát érezhetően jobban fekszenek a GCN architektúrának, érdekes lesz látni, hogy egy év múlva, ha már lesz elég DirectX 12-es, vulcanos játék, hogyan alakulnak majd az eredmények.



A KIVÉGZÉS EZÚTTAL ELMARAD

Az a helyzet, hogyha csak a teljesítményt nézzük, akkor néhány százalékkal gyorsabb a GTX 1060-as, mint riválisa, de nincsenek eget rengető különbségek, és van egy olyan tippünk, hogy a gyári tuningos megoldásoknál még ekkora sem lesz az eltérés. A százalékos ábrán látható közel 10 százalékot pedig még egy kicsit árnyalhatja, hogy bár egyelőre csak nagyon

JÁTÉKTESZTEK – 1920×1080-AS FELBONTÁSON

	R9 380	R9 390X	R9 Fury X	RX 480	GTX960	GTX970	GTX980	GTX 1060	GTX 1070
Alien: Isolation: Maximális beállítások	80	125	150	120	74	118	130	131	180
Metro: Last Light Redux: Maximális beállítások, PhysX és SSAA nélkül	67	115	128	105	69	111	121	123	143
Batman: Arkham Knight Maximális beállítások, GameWorks nélkül	64	111	121	104	58	91	101	97	122
Rise of the Tomb Raider DX12, Very High Quality preset	43	70	73	62	42,2	61	76	73	103
Sleeping Dogs: Maximális beállítások	44,4	73,8	97	64,7	42,5	69,9	76,5	84,6	117,5
Hitman: DX12, közepes árnyékok, egyébként maximális beállítások	66,4	94,2	92	92,8	49	68,2	89,8	86,1	95,3
Far Cry Primal: Ultra preset használatával	22	66	70	58	35	55	63	64	86
Battlefield 4: Ultra preset használatával	40	77	88	65	41,8	67,6	76,2	78,7	110
The Witcher 3: Maximális beállítások, HairWorks nélkül	36,3	54,7	69,5	61,7	34	55,9	53,8	62,1	86,6
GTA V: Very High beállítások használatával	49,7	76,3	83,3	76,7	53,2	82,3	90,5	90,4	104,1
3DMark Fire Strike teszt, GPU pontszám	8279	12975	16059	11960	7088	11274	13355	12740	17863

GTX960	GTX970	GTX980	GTX 1060	GTX 1070
GM206	GM204	GM204	GP106	GP104
Maxwell	Maxwell	Maxwell	Pascal	Pascal
28nm	28nm	28nm	16nm	16nm
2,94 milliárd	5,2 milliárd	5,2 milliárd	4,4 milliárd	7,2 milliárd
227 mm²	398 mm²	398 mm²	200 mm²	314 mm²
1127MHz	1050MHz	1126MHz	1506MHz	1506MHz
1188- 1290MHz	1178- 1250MHz	1216-1266MHz	1708-?MHz	1683-?MHz
1024	1664	2048	1280	1920
64	104	128	80	120
32	56	64	48	64
2,43 TFLOP/s	3,92 TFLOP/s	4,98 TFLOP/s	4,37 TFLOP/s	6,46 TFLOP/s
GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GGDR5
7000MHz	7000MHz	7000MHz	8000MHz	8000MHz
2048/4096MB	3584+512MB	4096MB	3072/6144MB	8196MB
128bit	256bit	256bit	192bit	256bit
112GB/s	196-224GB/s	224GB/s	192GB/s	256GB/s
120W	145W	165W	120W	150W

kevés friss API-t használó játék van, de úgy néz ki, azok átlagban a Radeonokat szeretik jobban. Év végén talán vissza is térünk a témára egy gyorsteszt erejéig, de most maradjunk annyiban, hogy a GeForce-nak van egy pici előnye.

Kimenetek és multimédia kezelés frontján most nagyon fej-fej mellett van a két architektúra. Talán a streamereknek csábító lehet az RX 480 kétmenetes enkódolása, de ez az egyetlen dolog, amit ki tudunk emelni. A legfontosabb tényező a teljesítmény mellett tehát most is az ár marad.

A 8GB-os RX 480-as itthon (ha épp kapni) körülbelül annyiba kerül, mint egy olcsóbb kiszerelésű, 6GB-os GTX 1060-as. Ez azt jelenti, hogy 95 és 100 ezer forint között mozog az ára, míg a GeForce-ból a legdurvább példányokért akár 110-120 ezer forintot is elkérhetnek. A „fapados" változatok tehát hasonló szinten vannak, nem túl egyszerű dönteni közöttük, de a Radeonnak van egy olyan ütőkártyája, amivel a GTX 1060-as nem tud mit kezdeni: a 4GB-os változat. Ennek az ára ugyanis 80 ezer forint környékén alakul (legalábbis elméletileg, mert a lapzártánkkor még nem kapni), és 1080p-re még egy ideig elég lehet ennyi memória. Az olyan játék, ami maximális beállítások mellett nem éri be ennyivel, ritka, mint a fehér holló, és ott is általában csak azokról a textúrákról kell lemondani, amiket 4K-s felbontáshoz szántak. Az egyetlen probléma csak az, hogy idehaza a 4GB-os RX 480-as egyelőre még ennél is ritkább, a cikk írásáig egész konkrétan nem láttunk egy

NINCS EGYÉRTELMŰ GYŐZTES, IGAZÁBÓL CSAK AZ ÁR DÖNTI EL, HOGY ÉPP MELYIK GYÁRTÓ TERMÉKÉT ÉRDEMES VÁLASZTANI. NA MAJD ŐSSZEL!

darabot sem, pedig kerestük. Mire ezt olvassátok, bizonyára felbukkan, s akkor mindenképp gondolkozzatok el rajta, ár-teljesítményben az lesz a legjobb. A 8GB-os RX 480 és a GTX 1060 meccse pedig egyelőre szerintünk majdhogynem döntetlen, úgyhogy van egy olyan tippünk, hogy a legtöbb vásárlónál a legkomolyabb döntési tényező így a szimpátia lesz.

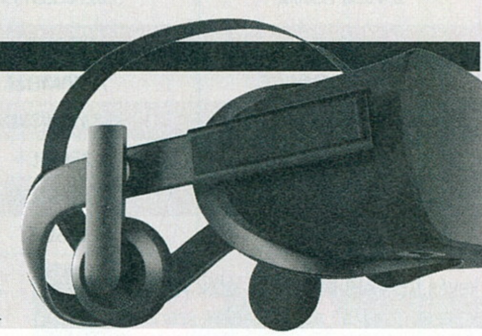
JÁTÉKTESZTEK – 2560×1440-AS FELBONTÁSON

	R9 380	R9 390X	R9 Fury X	RX 480	GTX960	GTX970	GTX980	GTX 1060	GTX 1070
Alien: Isolation: Maximális beállítások	54,5	86	105	78	46	75	83	85	117
Metro: Last Light Redux: Maximális beállítások, PhysX és SSAA nélkül	42,6	76,8	94,1	66,3	42,1	70	77,7	80,1	106
Batman: Arkham Knight Maximális beállítások, GameWorks nélkül	43	76	93	69	36	61	69	65	91
Rise of the Tomb Raider DX12, Very High Quality preset	29,9	49,1	55	42,8	27,5	39,4	50,5	47,5	67,7
Sleeping Dogs: Maximális beállítások	27	45	59	38,8	22,2	40,3	46,5	47,8	70,9
Hitman: DX12, közepes árnyékok, egyébként maximális beállítások	45,9	74	81,4	65,3	32,4	46,1	59,7	59	83
Far Cry Primal: Ultra preset használatával	17	50	54	42	24	38	42	44	61
Battlefield 4: Ultra preset használatával	26,9	50,3	59,9	41,3	25,3	41,7	47,4	48,8	68,8
The Witcher 3: Maximális beállítások, HairWorks nélkül	28	43,2	55	43,9	23,7	40,4	47,5	44	63,1
GTA V: Very High beállítások használatával	37,7	61,7	70,5	59,7	37,7	60,5	68,6	67	89,2

A VIRTUÁLIS VALÓSÁG MÁSIK OLDALA

Oculus rift

[ÍRTA. MIDNITE] Új korszakba léptünk a virtuális valóság sisakok első generációjának megjelenésével, mostantól szinte minden számra jut valami új kütyü, amiről lehet beszélni. Múlt hónapban a HTC Vive volt terítéken, most pedig a kalandos pályafutású Oculus Rift következik a sorban – van-e olyan jó, mint vetélytársai?



A mondás szerint a barátok az ember örökbe fogadott családtagjai, és nekem akkora mázlim van, hogy itteni családom közösen rajong a virtuális valóságokért. Sajnos, míg én a PlayStation VR előrendelésem visszaigazolását szorongatva merülök álomba minden este (az igencsak távoli október 13. a megjelenés kitűzött napja), addig a többiekhez egymás után érkezik meg választott VR készletük, így kénytelen vagyok mindet végigpróbálni... Nehéz meló, de valakinek ezt is meg kell csinálnia! Múlt hónapban a HTC Vive csodájáról írtam, most pedig a másik élvonalbeli versenyző, az Oculus Rift kerül terítékre.

Manapság tulajdonképpen minden nagy márkának van valamilyen VR-rel kompatibilis terméke, de a mainstream VR iránti világszintű érdeklődés kapuját évekkel ezelőtt az Oculus Rift bejelentése nyitotta meg. A Rift volt az első reménysugár arra, hogy a virtuális valóság a sci-fik álomvilágából végre átlépjen a valódi, mindenki által megtapasztalható élmények területére. De vajon a legrégebb óta várt kütyü automatikusan a legjobb is?

AZ ELSŐ GENERÁCIÓ

Az Oculus VR nevű cég 2012-ben elindított egy Kickstarter-kampányt, melyből egy saját fejlesztésű virtuális valóság headset fejlesztői készletének legyártását remélték finanszírozatni. A gamerek vért szagoló zombiként ugrottak az ötletre, s hamar össze is dobtak a nemes célra egy bőven elégséges összeget: két és fél millió dollárt. (A cégtulajdonosok ennél valószínűleg már csak akkor érezték édesebbnek a diadal ízét, mikor valamivel később a Facebook felvásárolta őket két milliárd dollárért.) A fejlesztés évei alatt az Oculus sosem feledkezett meg támogatóiról, a végleges verziót megelőző öt Rift-prototípus mindegyikét bemutatták a nyilvánosságnak, kettőt pedig elérhetővé is tettek jövőbeli felhasználóiknak és fejlesztőiknek. A DK1 és DK2-nek keresztelt korai prototípusoknak köszönhetően a játékiparban dolgozók (és lelkes hobbi programozók) már jóval a publikus megjelenés előtt elkezdhették gyártani a tartalmat a Riftre, és megismerkedhettek a technológiával.

AMÍG A HTC VIVE A MOZGÁS SZABADSÁGÁVAL IGYEKSZIK LENYŰGÖZNI A VÁSÁRLÓT, ADDIG AZ OCULUS RIFT A KÉP TISZTASÁGÁVAL, MINŐSÉGÉVEL HÓDÍT.

Ez remek ötletnek bizonyult, ugyanis a Riftre elérhető játékok (és maga az egész szoftver is) sokkal kiforrottabbnak, kidolgozottabbnak érződnek a HTC Vive kínálatánál és általános felhasználói élményénél. A headset minden szempontból az egyszerűség híve, könnyen állítható minden paramétere, súlyát tekintve érezhetően könnyebb, mint a Vive. Hosszú távú viselés közben derül csak ki igazán, mennyire sokat számít a súly, amit a nyakadnak mozgatnia kell – ráadásul a Rift belseje is vastagon van párnázva, pántjai (a tépőzáras méretre állítás után) teleszkóposak, vagyis kényelmesen levehető játék közben, ha valami külső tényező hirtelen kirángatna virtuális valóságodból.

A másik fontos kényelmi előny rögtön a doboz kibontása után válik fontossá. Míg a Vive esetében a kezdeti setup nem triviális feladat (alkalmas helyet kell találni a két base station elhelyezéséhez, majd bekalibrálni azokat a sisakkal együtt), a Rift bepöccentése a világ legegyszerűbb dolga. Csak bedugod a kábeleket a megfelelő helyre, majd feldobod a fejedre a cuccot, és kész! Rettentő felhasználóbarát, egyszerű és gyors az egész, és mivel a Rift kizárólag az egy helyben ülős játékmódot ismeri, még a kanapét sem kell indítás előtt arrébb tologatni.

Egyetlen hátrányát akkor „látod" (haha!) a Riftnek, ha szemüveget viselnél játék közben. Míg a Vive belső oldalában kis vájatok biztosítják, hogy a szemüveg szára ne szoruljon a halántékodnak, a Riftben ez lemaradt. Ugyan nekem a kicsi és keskeny fejem miatt ez nem okozott problémát, több barátom panaszkodott rá, hogy maximum kontaktlencsében tudnak kényelmesen játszani.

ALTERNATÍV VALÓSÁGOK

Térjünk rá a legfontosabb pontra: milyen érzés és látvány az a virtuális valóság, aminek a kapuját megnyitja a Rift? Nos, fantasztikus! Bizonyos játékokban még szebbnek, élesebbnek érződött a kép, mint a Vive-nál, ami a hardver hangyányit jobb képességeit tekintve nem meglepő. Ám a VR sisakok esetében elsősorban nem a technikai specifikációk, hanem a beleélés képessége, a gyermeki ámulat, a játékba való totális belefeledkezés mértéke adja ki a sikeresség mérőszámát – és a Rift ebben szintén ötösre teljesít. A felfedezni való részletekkel teli világok, színes és hangulatos helyszínek, a rémületkeltő vagy kacagtató élmények fenntartások nélkül rántanak be az adott játék atmoszférájába, és az idő múlásának

LUCKY'S TALE

A Rift leghíresebb exkluzív játéka, a Lucky's Tale a legelső pixelétől kezdve arra lett fejlesztve, hogy a legjobban kihasználja a VR lehetőségeit. A klasszikus rajzfilmekre hajazó karakterekkel és történettel operáló 3D platformerben egy Mario-szerű rókát kell irányítanunk, aki ide-oda ugrálva, érméket gyűjtve keresi elrabolt malacbarátját egy meseszerű, színpompás, bájos világban. A minden Rift mellé ingyen járó cím remekül demonstrálja a sisak képességeit, de elég rövid és játéknak sem túl emlékezetes. Viszont jó példája az "artificial locomotion" jellegű kameramozgás használatának – vagyis a játékos nézőpontja sínen haladó kameraként folyamatosan követi a karaktert a pályán, ami közepesen hányingerkeltő lehet az érzékeny szem számára. Első játékélménynek, a virtuális világra való rácsodálkozáshoz tökéletes.

CHRONOS

A másik Rift-exkluzív, a Chronos már sima játékként is megállja a helyét, de a virtuális valóság használata egy plusz élvezeti réteget húz az egyébként is izgalmas sztori és ügyesen felépített, misztikus háttérvilág fölé. A puzzle és kalandjáték elemekkel tűzdelt Chronos játékmechanikája roppant egyedi: 18 éves suhancként kezdesz, ám minden egyes játékbeli halállal 1 évet öregszik karaktered. Ahogy öregszel, erőnléted úgy romlik, ám bölcsességed és tapasztalatod egyre gyarapszik – használd ezt ki, de vigyázz, kalandodnak nehogy végelgyengülés vessen véget jóval a végső pálya előtt! A Chronos nemcsak hogy remek játék, de szerencsére a jól tolerálható „natural locomotion" stílussal operál, ahol a kameraállás fix minden helyszínen, s a szobák közti mozgáskor mintha csak másik kamerára váltanál.

Az Oculus Rift doboza nem tartalmazza a cég saját tervezésű irányítóját, helyette egy Xbox One kontrollert találunk a csomagban. 1:0 a HTC-nek.

érzékelése nélkül tartanak ott, míg (kelletlenül) le nem veszed a sisakot. Bárki bőrébe bújsz – űr sötétjében lebegő asztronautától egészen versenyautó pilótáig –, saját székedben ülve egy új, valóságosnak tűnő életbe lépsz át, és minden megszűnik körülötted. Az immerzió faktorhoz ráadásul nagymértékben hozzájárul a Rift beépített fülese, ami kiváló hangminőségben kelti életre körülötted az eseményeket.

Gyenge pontként itt a saját irányítók hiányát hozhatom fel. Bár a sisakhoz kapsz egy extra Xbox One-kontrollert, amit minden játékhoz tudsz használni és megfelelően kényelmes is, a Vive két mozgásérzékelős „teniszütője" felmérhetetlenül nagyobb interaktivitást biztosít, így bennem hiányérzetet keltett a Rift irányítása. Szerencsére a cég már bejelentette az Oculus Touch, a Vive-éhoz hasonló, de direkt Riftre fejlesztett haptikus kontrollerek érkezését. A „Félhold" kódnevű kütyü megjelenését 2016 végére ígérik.

VR, KIT VÁLASSZAK ÉN?

Bár a Rift profi is, kényelmes is, mégsem tudja megelőzni a Vive-ot minden szempontból, hiszen teljesen hiányzik belőle a szabad mozgás immerzív, kinetikus élménye. A székben ülés képtelen megadni ugyanazt, mint amikor a szoba közepén állva, karddal mész neki egy trollnak, el-elugorva csapásai elől; s egy Xbox-kontrollerrel irányítani az eseményeket egész más, mint mikor „saját" kezeiddel, hol leguggolva, hol ágaskodva, 360 fokban manipulálod a körülötted levő világot. A Vive room scale módja még mindig a legteljesebb VR-élmény a piacon, ami a leginkább hasonlít a Star Trek holodeckje által megálmodott virtuális valóságteremtéshez. S bár igaz, az Oculus kb. 200 dollárral (nagyjából 60 ezer forinttal) olcsóbb, ugyanaz az erőművet megszégyenítő PC szörnyeteg kell alá, szóval anyagilag óriási eltérés nincsen. Befutó lehet viszont apró lakásban élőknek, ugyanis tényleg csak egy széknyi hely szükségeltetik hozzá, ami jó pont lehet a Vive tánczterem méretű helyigényével szemben.

Szubjektív, de többek által emlegetett probléma még a Rift által okozott hányinger gyakorisága. Bár a Vive esetében csakis az Elite Dangerous váltotta ki nálam az instant tengeribetegséget, a Rift több játékát sem tudtam biztonsági zacskó nélkül huzamosan elviselni. Ennek kulcsa valószínűleg a nem általad irányított mozgásokban rejlik, abban, ahogy a kép kiszámíthatatlanul ide-oda himbálózik, suhan föl és le karakteredet követve, miközben te mozdulatlan maradsz – mint megtudtuk, nem mindenki agya viseli jól ezt a hatást. Baráti körömben változó intenzitással tapasztaltak tengeribetegséget riftezés közben, nekem mindenesetre a Vive irányított, valószerűbb mozgásai jobban fekszenek hányinger szempontjából.

Összességében nehéz dönteni Rift és Vive között, minden személyes szempontokon, lakásméreten és preferenciákon múlik. Mindenesetre a Rift gyönyörű, komplikációktól mentes, kis helyigényű élményét bátran ajánlom mindenkinek, aki szeretne belépni a VR világába, és a felsorolt szempontokat mérlegelve úgy érzi, ez a neki való sisak. G

írta: Chris

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Leadási hajrá van, de nekem már máson sem jár az eszem, csak a holnaptól esedékes szabadságomon. Azon tűnődöm, hogy hova megyek, mit fogok csinálni, Axe-ot vagy Legion Commandert viszem-e erdőzni, meg ilyenek. Vagy lehet, hogy inkább starboundozok? Na, jó, vissza a földre! Ma csak félig engedtem fel a rácsot a rendelőm előtt, hátha elriaszt valakit az így okozott bizonytalanság, de persze ennek ellenére érkeztek panaszosok szép számmal, amit a hatalmas lelkiismeretem miatt nem nézhettem tétlenül. Akkor Chocho kedves, küldje be kérem az első beteget! *(Ne mondd meg nekem, hogy mit csi... eh.. KÖVETKEZŐ!!! – Chocho) (Hmmm, ha esetleg pszichológust kerestek a fura kapcsolatotok miatt, akkor Dr. Böjti, avagy a pszichológus is rendel. – Böjti)*

A SZIMULÁNS

Kedves Dr. Chris! Sajnos május végén eltörtem a lábam, így most szobafogságra vagyok ítélve. Az elmúlt 1 hónapban már unalomig toltam a WoW-ot, ezért most beruháznék egy olyan játékba, amit már régen ki akartam próbálni. Viszont a barátnőmnek nem tetszett az ötlet, hogy erre költsek, mivel most csak ő dolgozik ***(Na, meg ugye a Gurura is kell a pénz... – Chocho)***, ezért szeretném megkérni a doktor urat, hogy írja fel nekem receptre az ARK: Survival Evolved nevű játékot. Azért választottam ezt, mert végre nem zombik az ellenfelek és szeretem a multis játékokat. Előre is köszönöm!

JÓZSI

Szobafogság, mi? Egy kis törés, és máris feladjuk az életet, heh? Nem kell nekem a szimulálás, a kert nem ássa fel saját magát! Még hogy Ark: Survival Evolved... Majd ha fel van vágva mind a 80 mázsányi tüzelő télire, akkor beszélhetünk egy kis pihenőről! Egyébként hol tört el, hogy nem tudsz mozogni vele? Én sípcsontra tippelek, akkor kap az ember fekvőgipszet. Nekem is volt, utáltam nagyon, kötőtűvel próbáltam vakarni a gipsz alatt a lábam, a végére tiszta seb volt. *(Pedig neked dolgod sem volt közben, nem értelek. – Chocho)* De ilyen sérülést csak akkor tudok elképzelni, ha síeltél vagy szánkóztál. Ilyenkor pedig csak nagyon kevés helyen tudnád ezt megtenni, szóval honnan van a pénzed egzotikus utakra!? Egyébként miért akarod a WoW-ot lecserélni épp most, mikor jön a Legion? Ezt a bárkás játékot nem ismerem, de egy kis csokoládéért felírok én bármit. Főleg, ha az a csoki svájci, amit biztosan nem lesz nehéz szerezned, ha már síelni jársz oda és eltöröd a lábad...

A VISSZATÉRŐ

Sziasztok! Nem bírtam már tétlenül tovább nézni, hogy mindig szomorkodtok, hogy milyen kevés levelet kaptok, így gondoltam megajándékozlak titeket egy üzenettel. Hű olvasótok vagyok úgy 1998 óta, bár volt, hogy kihagytam pár évet (khm 10-et). ***(Mondj el tíz Miatyánkot! Igen, Böjti atya is rendelkezésre áll, ha kell. Tíz év után pedig úgy gondolom, hogy bizony kell. – Böjti)*** De büszkén jelenthetem, hogy idén beruháztam egy éves előfizetésre, ami ráadásul a munkahelyem postafiókjára érkezik. Hát nem menő ez? Így közel 30 éves fejjel még mindig odavagyok a játékokért, szerintem ebből már nem is fogok kinőni, pláne ha olyan nyalánkságok érkeznek, mint a virtuális szemüvegek. Na, megyek is és zúzom tovább az Overvaccsot! Üdv,

TASLEE

Először is köszönjük szépen, hogy ismét megtiszteltél minket bizalmaddal. Nagyon szomorúak vagyunk viszont, hogy a 10 év kihagyás miatt (börtön vagy száműzetés volt?) lemaradtál arról az időszakról, amire egyébként én már nem emlékszem, mert épp WoW-oztam. De most már itt vagyok, úgyhogy jókor jöttél vissza. Egyébként csak most tudatosult bennem, hogy pont azóta olvasod a magazint, amióta én itt dolgozok. *(HAHAHAHAHHAHAHAAAA!!! Éééértitek, DOLGOZIK!! AHHAHAHAHAHA!!! – Chocho) (Nem olyan vicces ez, amikor megint k van a szó végén. Én meg sírok. – Böjti)* Ez biztosan nem lehet véletlen! Lehet, hogy én írtam magamnak ezt a levelet, csak nem emlékszem rá? Meghasadt a személyiségem!? A 10 év is gyanús, ugyanis pont van 10 év lyuk az életemben, amire csak alig-alig emlékszem. Talán nem véletlen, hogy rácszörgésre, maró kórházszagra és nyöszörgő betegek hangjára szoktam ébredni éjjelente. Na, megyek és én is zúzom tovább az Overwatch-csot! Üdv, Chris

A JAPÁNOK ÉS A KOMCSIK – A HÓNAP LEVELE –

Kedves Guruk! Én csak azt szeretném megkérdezni tőletek, szerintetek is mindenki meghülyült a játékiparban? ***(Nem. Következő kérdés? – Chocho)*** Nálatok is látom meg hallom néha, hogy egy-egy japán játék nem jelenik meg Európában és az USÁ-ban, vagy kivesznek belőle elemeket, mert az ottani közönség „nem fogadná jól". Nálunk az Injustice nem kapható egyes digitálisan boltokban, mert az egyik DLC-jében van 1 db önkényuralmi jelkép. A Valve meg végre (persze csak egy per miatt) fellép a hiénák ellen, akik szerencsejáték oldalakat fűztek a CS:GO-ra, de amikor a német sajtó kitalálja, hogy ez a játék felelős a legutóbbi ottani merényletért, egy szót sem hallani tőlük. ***(Miért, erre a hülyeségre mégis mi értelme volna reagálniuk? :) – Chocho)*** Állítólag a számítógépes- és videójáték már annyira elfogadott hobbi, hogy lassan nem is ciki (kivéve a Pokémon Go-t, ami a most a nyárspolgárok kedvenc vesszőparipája), de mégis olyan külső és belső cenzúra megy lassan minden szinten, ami például a filmeknél, vagy a zenei világban elképzelhetetlen. Túléltük Jack Thompsont, de semmi sem változott. Vannak korhatárok, mi lenne, ha a felnőtt játékosokat végre felnőttként kezelné az az iparág, ami állítólag értük, de az biztos, hogy belőlük él? Üdv,

VERICS ÁDÁM

Ahogy a művelt angol mondaná: WTF??!! Te most komolyan azt akarod, hogy az a szenny, amit Japánban készítenek, beszivárogjon hozzánk is? Komolyan örülnél egy Yakuzának vagy egy Resident Evil 32-nek? Böjti ne válaszolj helyette! *(Hát jó, akkor megyek vissza a pincébe... de még mindig olyan sötét van lent. – Böjti)* Ezek mind olyan elmebeteg emberek szüleményei, akik szerint teljesen normális, ha valakinek viccből a fenekébe dugjuk az ujjunkat. Ne röhögj, ez holt komoly! Ezt úgy hívják, hogy Kancso és játszótereken csinálják. Pisztolyt formálnak a két kezükből, és úgy kergetik a másikat az ánuszát célozgatva. *(Na várj, ezt azért nem hagyhatom szó nélkül... Nooormális? Én gyerekkoromban a játszótéren homokvárat építettem, meg hintáztam és*

védtem a várat, esetleg űrhajóst játszottam, nem mások fenekét célozgattam. Még lányokét sem, pedig az alap. – Böjti) **Te meg játékot akarsz tőlük… Az Injustice-t én sem értem, hiszen egyetlen olyan dolgot se láttam benne, amit gyerekkoromban ne kellett volna lerajzolni minden rajzórán minden épület tetejére. A Valve pedig… arról jobb nem is beszélni! A CS:GO szerencsejáték oldalak már annyira sok pénzt vettek ki többnyire gyerekek zsebéből, hogy 14 éves korukra már mindegyiknek hitele van. Mire ezek a srácok bekerülnek a felsőoktatásba, már 4 milliárd forintos tartozást halmoznak fel. Szép új világ, pfuj! Igen Ádám, én is hallottam, hogy a videojátékok már elfogadottak. Ma már simán írhatunk is róluk, ami régebben nem volt jellemző. Jövőre pedig úgy hallottam, hogy kiépítenek valami mágikus, láthatatlan hálót, ami összeköt majd mindenkit mindenkivel. Ez már nagyon sci-finek hangzik, elképzelni se tudom, milyen lesz majd az élet ezután. Képzeld el, ha erre az internetnek nevezett izére feltehetnéd az életed minden mozzanatát és mutogathatnád másoknak. Nem kell fényképalbum, meg ilyenek. Belegondolni is hátborzongató!** *(Én kikérem magamnak, NEM fogadom el a videojátékokat! Még a Christ SEM fogadom el! A Böjtit sem. SKANDALLUM! – Chocho)*

ÓVATOSSÁGRA INTÜNK MINDENKIT!

Szia Chris! Sokáig gondolkoztam, hogy mit írjak neked, de sajnos semmi érdekes nem történt velem az elmúlt pár hónapban, így végül nem is küldtem levelet. Viszont a mai napon egy érdekes vitám kerekedett, így gondoltam, megosztom ezt veled. Egy xboxos csoportban nemrég megosztottam azt a PC Gurus cikket, amiben arról írtok, hogy a Microsoft megölte az Xbox One-t. Én jó cikknek találtam, és ezért osztottam meg, viszont a legtöbb ember nagyon fel volt háborodva, és olyanokat kezdtek el írni, hogy nem csodálják, hogy tönkrement a magazin *(Tönkrement??? És erről nem is szóltak a főszerkesztőnek??? :o – Chocho)*, meg hogy hánynak már az oldaltól. Én próbáltam küzdeni a magazin becsületéért, de annyira fel volt háborodva mindenki a cikkben említettek miatt, hogy egyszerűen meg sem hallották, hogy ez nem a magazin hibája. Én nagyon sajnálom, hogy sokan így vélekednek a magazinnal kapcsolatban, mivel szerintem fantasztikus a lap, amit egy hónapban kétszer is megveszek, ugyanis a testvérem nem hajlandó ugyanazt a magazint olvasni, mert egyszer véletlen eltéptem a lap egyik sarkát. Egyébként ő nagy gyűjtője a PC Guruknak. A kérdésem az lenne, hogy mit gondolsz ezekről az emberekről, akik egy PC Gurut sem olvastak még és egy cikk alapján lehordják az újságot. Én úgy érzem, hogy nén is volt rossz cikk, csak sértve érezték magukat. Olvasótok,

MÁTÉ

Nos, vannak helyek, ahova még mi sem merünk bemerészkedni. Ilyen például a Hős utca és annak környéke, a VIII. kerület gyanús bérházai, valamint pár konzolos topik, ahol kegyetlenül vérszomjas bestiák (rabiatus humanus) uralják a terepet. Ők azok, akik gondolkodás nélkül torkunknak ugranak, ha veszélyben érzik az életkörülményeiket. Már az ilyen topikok közelében is csak nagy óvatossággal érdemes kattingatni, mert a végén még kiugranak a billentyűzetből, bekapják az ujjunkat és magukkal rántanak minket. Jobb messzire kerülni az Xbox, a Playstation és a Konzol szavakat tartalmazó témákat. Frusztráltságuk oka sokszor a töltőképernyők által okozott kialvatlanság, de nem egyszer láttunk olyan esetet, amit a 60 fps és a nagyfelbontású textúrák hiánya okozott. Nagy hiba, ha érvelni próbálsz velük, ugyanis a rabiatus humanust nem lehet csak úgy meggyőzni dolgokról. A legtöbb kommunikáció csak ront a helyzeten és acsarkodáshoz, gyűlölködéshez vagy sértődöttséghez vezet. Egyébként én is olvastam a cikket, nem találtam benne semmi olyasmit, ami sértő lehetett volna bárki számára, de ahogy mondtam: kerüljük messzire a fertőzött területeket. A rabiatus humanus nem játék! *(Ezt hívják buta fanboyizmusnak. Apropó, írtam anno egy cikket a fanboyok fajtáiról, keresd elő és linkeld be nekik, élvezni fogják! – Chocho)*

A LÉGY 2

Üdv PC Guru! Levelem egy régi élményből/játékból fakad, amihez egy kérdést is megfogalmaztam. Történt egyszer réges-rég, hogy egy jó tíz évvel ezelőtti reggelen bátyámmal beizzítottuk a gépet és láss csodát, egy zseniális legyes játékot találtunk rajta, valószínűleg a másik bátyám jóvoltából. Rajzfilmszerű grafika, oldalnézet, hot-seat lehetőség és rengeteg poén. A játék lényege a következő volt: az egyik játékos egy legyet irányított és minél több dolgot (zöldséget, gyümölcsöt, cigarettát, kenyérpirítót stb.) kellett lenyúlni, míg a másik játékos egy légycsapót irányított egy egészen egyértelmű feladattal. A meccs végén pedig a lecsapott legyek vagy ellopott dolgok számától függően pontokat kaptunk és abból lehetett képességeket fejleszteni. Az egyik ilyen volt például az, hogy a hatalmas légycsapó mellé a gazda kapott egy pár gyors lábat is, amivel sokkal könnyebben agyoncsaphatta a legyet. Szóval elég poén játék volt ez. És amitől megőrülök, hogy most már nem tudom a program nevét. Lassan 4 év intenzív keresés után remélem, nálatok sikerül válaszra lelnem, abban bízva, hogy hátha valamelyikkőtöknek ott bujkál az agytekervényeiben. Remélem hogy te, vagy Chocho, vagy Böjti tud mondani valamit. *(Persze, hogy tudok: valami. – Chocho) (Ez azért már valami. – Böjti)* Előre is köszönöm! Minél előbb kiderül mi ez, annál több agysejtem marad ép. Ui.: Ha valahogy meglesz, legyetek szívesek egy Ezzel játszunkot felvenni vele! Egy lelkes olvasó a sok közül,

THE_HUN

Először arra gondoltam, hogy na, majd én jól kiguglizom ezt a dolgot, de aztán hamar rájöttem, hogy valóban nem egyszerű megtalálni egy ilyen régi, valószínűleg csak nagyon kevesek által ismert játékot, mint ez. *(Szintúgy. Ha fizetsz érte, akkor sem jövök rá, mi lehetett ez a játék. Persze a nulláktól is függ. – Böjti)* **Megpróbáltam a lehető legválasztékosabb angolomat elővenni, a fly és a flapper szavak kombinálásával kutakodtam tovább, de az sem vezetett sehova. Aztán átálltam a magyarra, és találtam pár legyes flash-játékot, amelyek persze nem kooperatívok, de tök jól elszórakoztam velük 15 percet. Szóval én most feladom. Javaslom az IDDQD blog Facebook-csoportját, ahol nagyon gyakran segítettek, felderítettek már ilyen leírások alapján játékokat. Ezért a kezelésért most nem kérek pénzt, de add tovább az ismerőseidnek, hogy milyen jó fej doki voltam.**

EGY ŐS-GURUS!

Sziasztok! Mikor utoljára írtam a Levrovba, még Brazil uralkodott, de végül nem kerültem be, mert nem volt a levélben elég sör és gumicukor. *(*Egy könnycseppet elmorzsol.* – Chocho)* Sok idő kimaradt utána, sajnos elrabolták az idegenek és kényszerítettek, hogy abból a kis pénzből, ami volt más haszontalan dolgokat vegyek, mint amilyen a kenyér, a tej, stb. Kakaót? Azt is! Örömmel látom, hogy nyitottatok az internet népe felé (YouTube), így megint fellendülőben van az ipar, még ha nálatok nem is mindenki hiteles. A PC Guru hatására lettem (sajnos) informatikus, de mire végeztem, már mindenhol megvolt a hozzátartozó, aki kellett, így nem tudtam elhelyezkedni sehol. De nem adtam fel, ugyanis továbbképeztem magam, több programnyelvet elsajátítottam. A Forma 1-et is csak azért szerettem meg, mert volt benne JButton. **(Ez valami programozói vicc. Olyan, mint amikor két számítástechnikus beszélget: - Szia! Kölcsönadnál 1000 Ft-ot? - Adok 1024-et, hogy kerek legyen. Bocsi!)** Mindezek ellenére sem találtam állást, így bányásznak álltam. Na, jó, nem, végül CNC szakember lettem, így külföldön el tudtam helyezkedni, aminek köszönhetően többé nem kell lemondanom a Gururól. No, ennyit szerettem volna írni. További sok sikert az újsághoz és a YouTube-hoz is! U.i.: hagytam benne pár helyesírási hibát is, hogy a korr. -nak legyen egy kis dolga. Üdv,

HYPPER

(Szegény Korr., ha ezt láthatná, biztos nyomna egy DEL-t a fájlra a meghatottságtól. – Chocho) (A rossz hír, hogy nem látja, mert a leveleket nem korrektúrázzuk. Még én sem teszem. Muhhahaha. – Böjti)

Épp most olvastam egy cikket, milyen hiány van idehaza informatikusokból és már gyakorlatilag könyörögnek mindenkinek, hogy tanuljon annak. Szóval most már hazajöhetsz, oké? A CNC-re is nagy hiány van, mert mindenki Starcraftozik, és nem tudják, hogy a Command & Conquer sokkal jobb! Ja, hogy ez Computer Numerical Controlt jelent, azaz programozható szerszámgépet… Azokat mi itten nem szeretjük, mert okosabbak nálunk. De örülünk, hogy mi vezettünk egy ilyen pálya felé, még ha nem is sikerült vele itthon munkát találni. Korrektorunk egyébként már nincs. Én javítom a leveleket, amiért persze megkapom a korr. fizetését (is). De most már mennem kell, mert kihűl a gulyásleves és felmelegszik a túró rudi. Nem azért, hogy honvágyat csináljak, csak úgy mondtam.

gamescom 2016

gamescom 2016

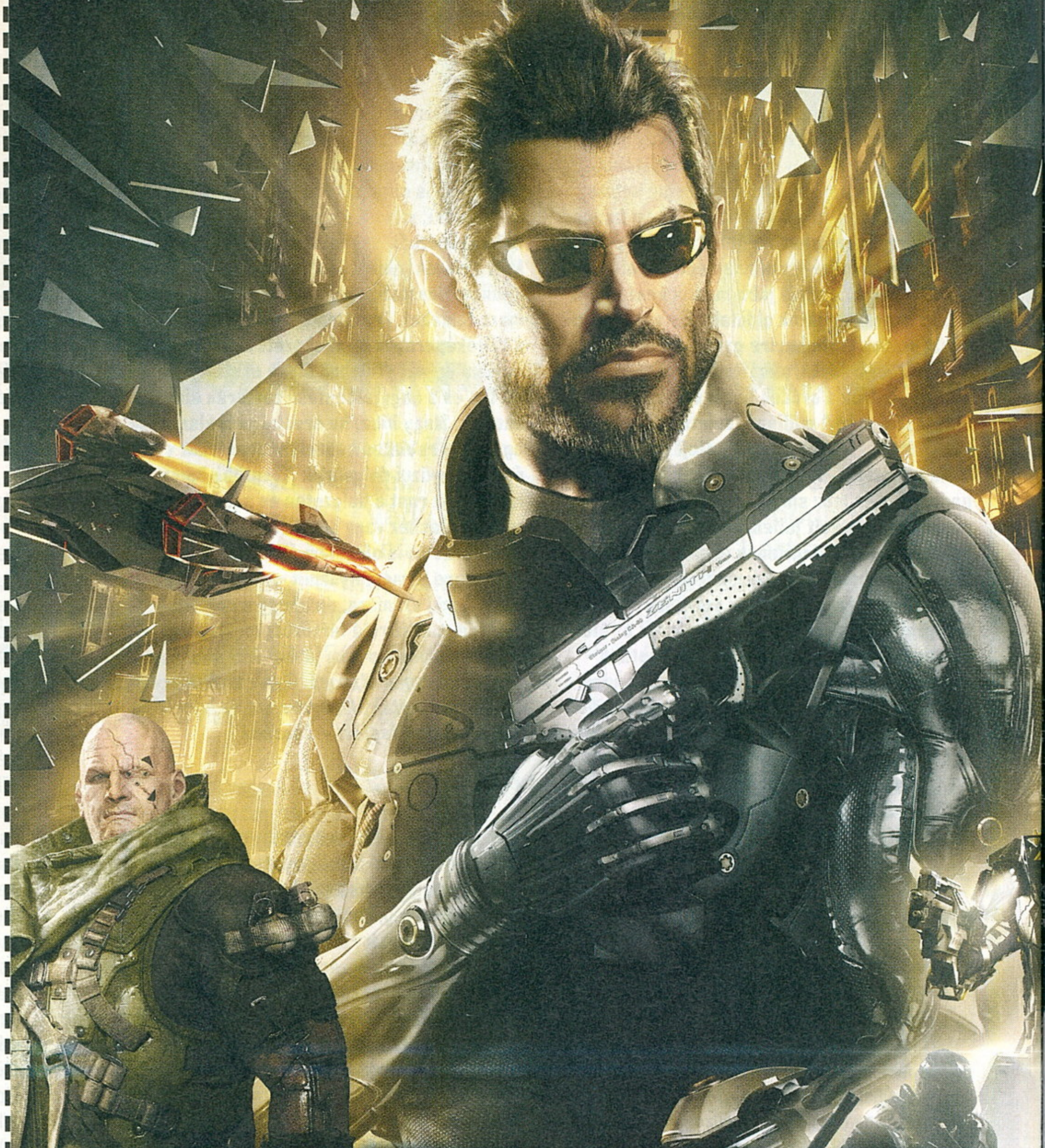
BESZÁMOLÓ Augusztus közepén Böjti és Dzséjt egészen Németországig, azon belül is Kölnbe utazik majd, hogy egy terjedelmes és izgalmas információkkal teli összeállításban mutathassuk be nektek az európai E3 leglátványosabb és legérdekesebb bemutatóit.

F1 2016

TESZT Ismét elérkezett az idő, a megszokottak szerint itt a száguldó cirkusz aktuális feldolgozása. A tavalyi esztendő minőségi formát, ám emellett is kevéske tartalmat mutatott – ezúttal vajon sikerült élettel és kihívással megtölteni az egyik legizgalmasabb sportág virtuális mását?

No Man's Sky

TESZT Hosszas várakozás után végre felfedezhetjük a rengeteg, véletlenszerűen legenerált idegen bolygót. A PC-re és PS4-re is megjelenő játék még mindig hatalmas kérdőjel sokak számára, de a következő számunkig esedékes időintervallum elegendő lesz arra, hogy alaposan bejárjuk világát.



DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Öt év után tér vissza Adam Jensen, hogy története folytatódjon az összeesküvésekkel és augmentációs bővítésekkel teli disztópiában. A játék a 2011-es Human Revolution sztoriját viszi tovább (két évvel pörgetve előre az eseményeket), miközben az eddig látottak alapján kicsit több hangsúlyt fektet az akcióra, így nagy eséllyel egy újabb klasszikust teremtve.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

SZEPTEMBER 08-ÁN

JELENIK MEG!

TV CSATORNA
FILMRAJONGÓKNAK
Paramount
CHANNEL
FILMEK MINDEN
PILLANATBAN
viacom INTERNATIONAL MEDIA NETWORKS
PARAMOUNTCHANNEL.HU

DEUS EX
MANKIND DIVIDED™
MEGJELENÉS: 2016.08.23.
/DEUSEX
DEUSEX.COM
#CANTKILLPROGRESS
18
www.pegi.info
STEAM
PS4
XBOX ONE
eidos MONTREAL
SQUARE ENIX
Deus Ex: Mankind Divided ©2016 Square Enix Ltd. All rights reserved. Developed by Eidos-Montréal. Deus Ex, Deus Ex: Mankind Divided, Deus Ex Universe, the Deus Ex Universe logo, Eidos-Montréal and the Eidos-Montréal logo are trademarks or registered trademarks of Square Enix Ltd. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. " " and " PlayStation." are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. ©2016 Advanced Micro Devices, Inc. All rights reserved. AMD, the AMD Arrow logo, Radeon and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. ©2016 Valve Corporation. All rights reserved. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are property of their respective owners.